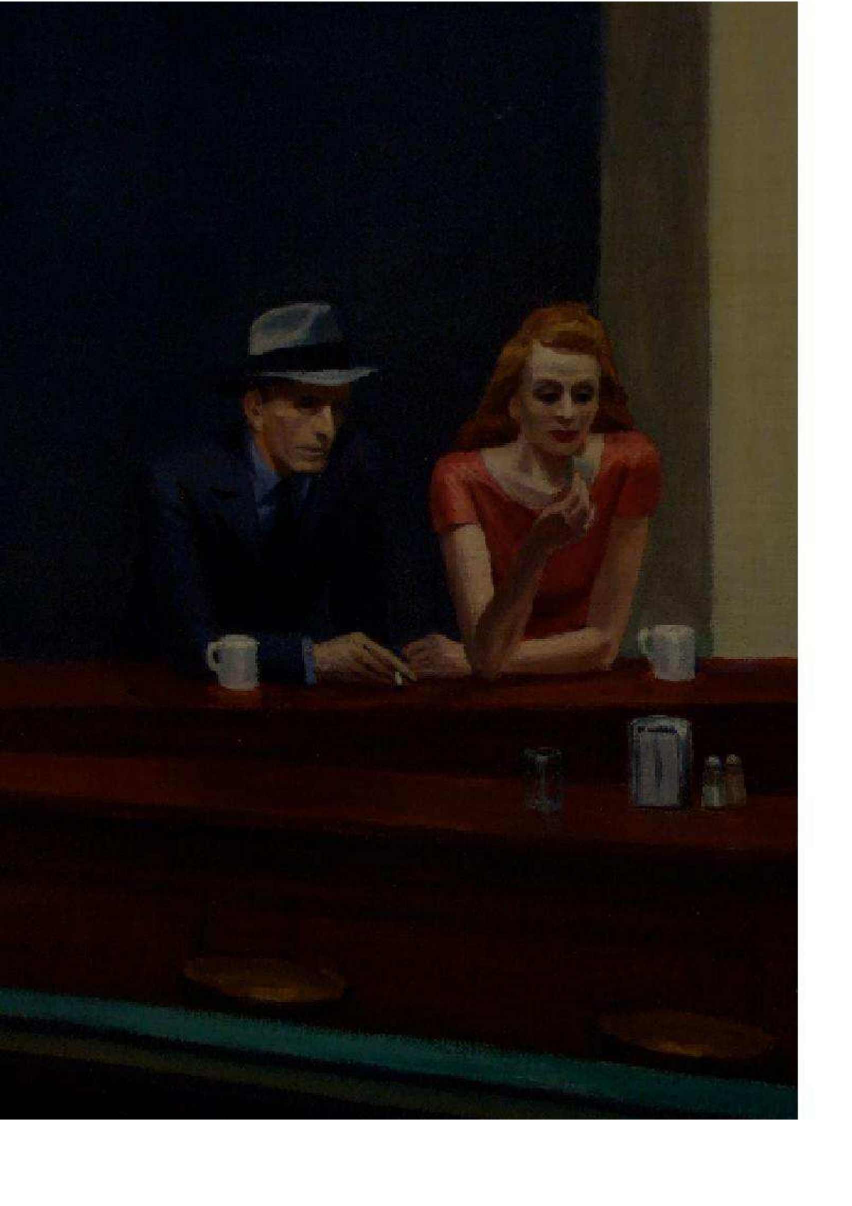


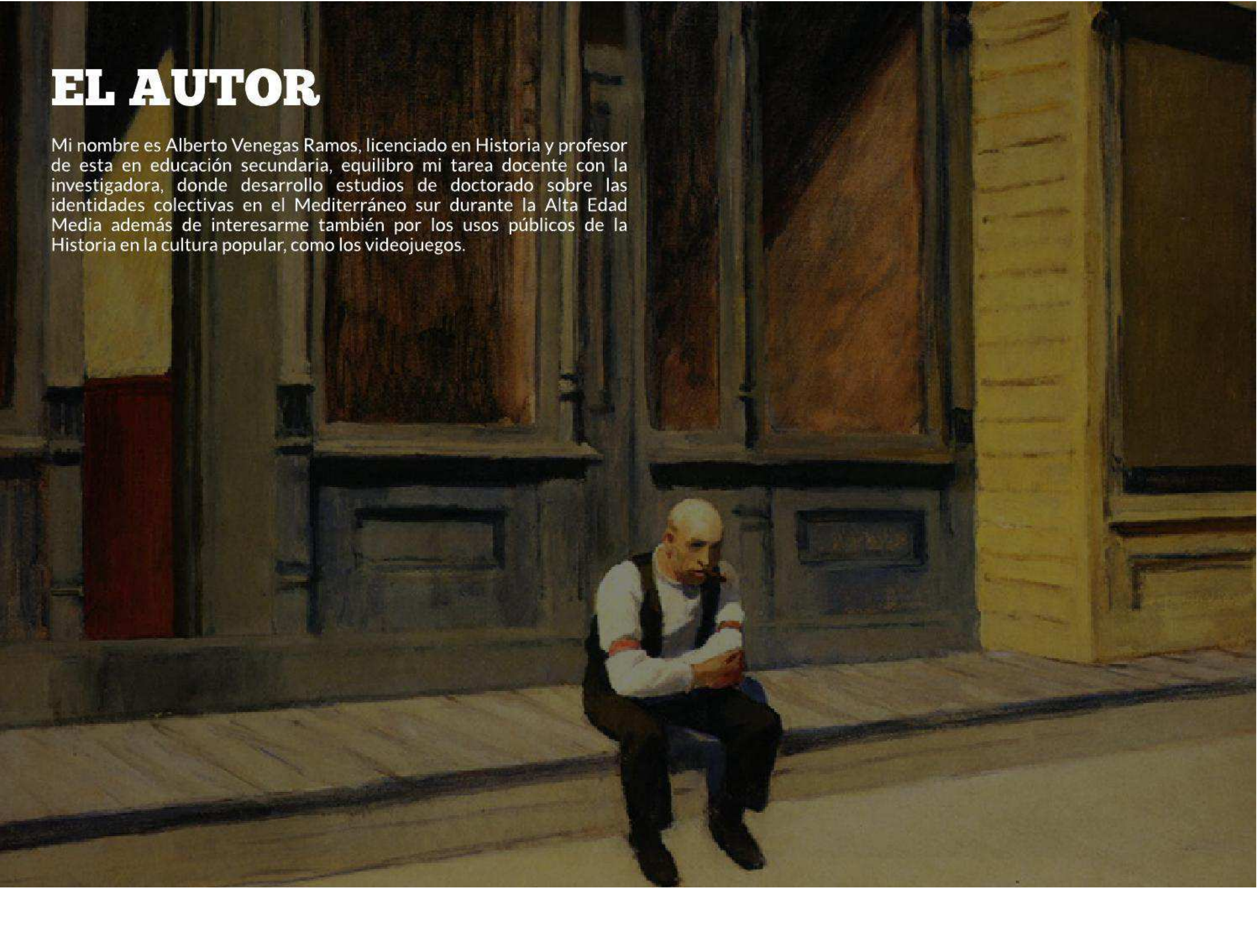
PRESURA

REVISTA DE VIDEOJUEGOS

Julio - 2015



EN ESTE NÚMERO



EL AUTOR

Mi nombre es Alberto Venegas Ramos, licenciado en Historia y profesor de esta en educación secundaria, equilibro mi tarea docente con la investigadora, donde desarrollo estudios de doctorado sobre las identidades colectivas en el Mediterráneo sur durante la Alta Edad Media además de interesarme también por los usos públicos de la Historia en la cultura popular, como los videojuegos.

Presura, revista de videojuegos nace como respuesta a una necesidad personal, guardar, en un lugar que pueda ser visitado atemporalmente, los textos y contenidos que he vertido en diversas páginas y revistas sobre videojuegos donde colaboro como Akihabara Blues, ZehnGames, Niveloculto, Start, etc.

La velocidad que impera en las lecturas y el consumo de contenidos en internet es la principal motivación para crear esta publicación en línea. Hemos querido ofrecer un formato limpio, elegante, creemos, y adaptado a los nuevos dispositivos de lectura, especialmente tabletas, para que la publicación pueda ser leída donde y cuando se desee, estando siempre ahí y no siendo arrastrada por la cantidad de noticias y novedades que impera en el sector del videojuego y en muchas de las páginas donde se condensa.

Otra respuesta que hemos querido dar con esta publicación es la de ofrecer un punto de vista por completo diferente a las publicaciones que existen relacionadas con el medio. En todas ellas se estudia al videojuego desde un punto de vista único, el videojuego. Nunca o casi nunca se relaciona el medio cultural del videojuego con el contexto que lo ve nacer, la sociedad que la genera y la cultura en la que se inserta. Nosotros, en nuestros textos, intentamos realizar esto mismo, unir al videojuego con la cultura en la que se imbrica e intentar estudiar el impacto que este genera, siguiendo las ondulaciones que genera su impacto.

Para intentar conseguir este noble objetivo, imposible por lo ideal, pero posible por intentar recorrerlo, será el que nos ocupe en esta publicación que, recordamos, es una recolección de artículos ya publicados en otros medios, aunque si la aceptación es buena intentaremos incluir textos originales y primarios nunca vistos en otros medios. Para ello nunca incluiremos noticias ni aspectos relacionados con las novedades del sector, tampoco incluiremos críticas al uso de videojuegos, así como tampoco podréis ver listas ni opiniones no razonadas ni argumentadas. Para poder leer estos textos, que nada tienen de malo, ya existen décenas de otros lugares.

En definitiva, Presura nace como un espacio personal con vocación pública. Un espacio para intentar comprender al videojuego desde su faceta social y cultural, escapando del propio marco del videojuego para, utilizando este medio, intentar comprender nuestro mundo un poco mejor. Sin más, gracias por incluirnos en vuestras vidas.

Alberto Venegas Ramos.

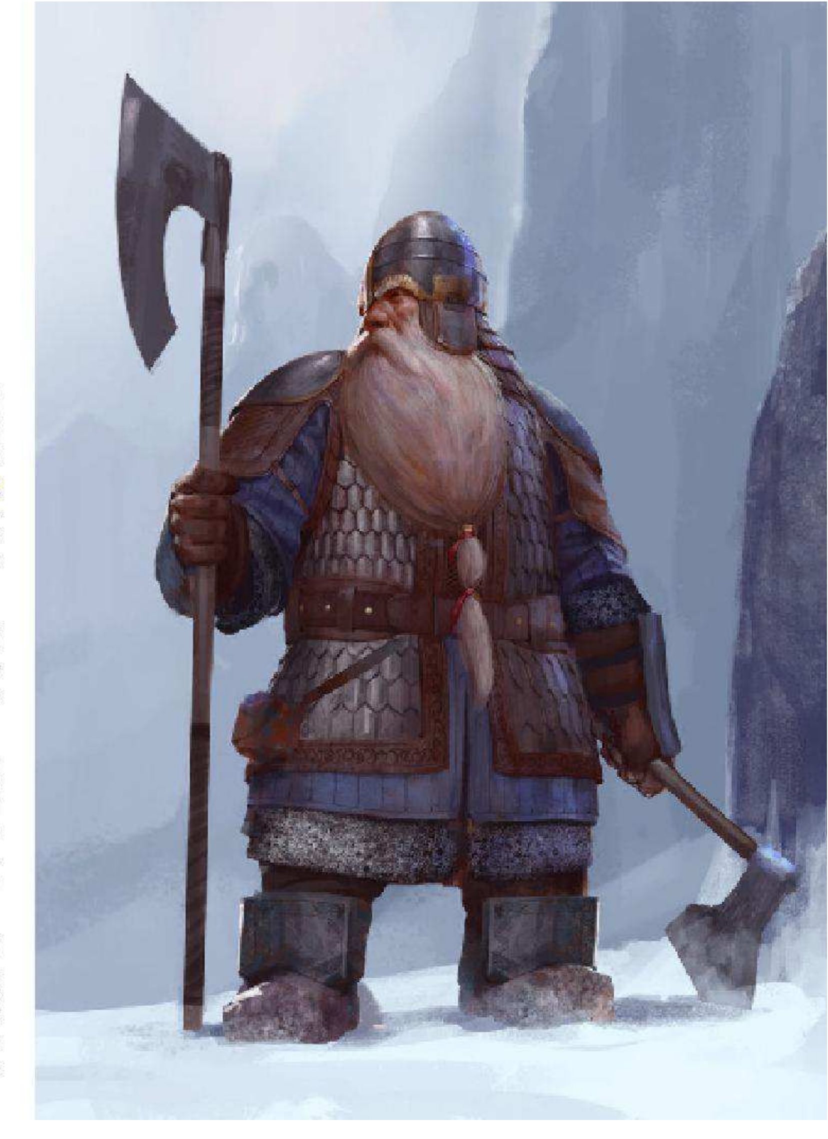


Imagen original de Spellsword95.

CONSTRUYENDO LA PUERTA DE BÁLDUR

Las grandes historias comienzan con un acto de fe. La pasión por crear, por convertir un objeto en una pasión es la fuerza que mueve y ha movido la cultura hasta nuestros días. Muchos de los grandes artistas del presente y del pasado pudieron conformarse con sus puestos de trabajo, con su ocupación diaria, pero decidieron ir un paso más allá, decidieron dejar su vida atrás y apostar por ellos mismos y su arte, y con esta decisión, con este acto de fe y de valor legaron al mundo su obra.

RAY MUZIKA Y GREG ZESCHUK, LOS "MÉDICOS" DE BIOWARE.



Ray Muzyka y Greg Zeschuk, fundadores de la mítica desarrolladora Bioware, no dedicaron su vida y su trayectoria de formación a la creación y el desarrollo de videojuegos, sino que se dedicaron en primera instancia a la medicina. Ambos se conocieron en la escuela de medicina de la Universidad de Alberta (Fuente: Alberta Inventors and Inventions), ambos compartían su pasión por los videojuegos, concretamente por los títulos de una de las eras doradas de los juegos de rol, finales de los ochenta y primeros noventa, y ambos terminaron estrechando sus lazos y dando forma a su visión.

"Greg (Zeschuck) *and I*(Ray Muzika) *were having lunch last century. We had been fans of videogames for 20 years for that point, all through medical school we'd been talking about them. So we said why don't we form a studio. And that was pretty much it. Medicine became more of a hobby."* (Fuente: Rock Paper Shotgun).

Este interés por los videojuegos pasó por diferentes fases. Como todos aquellos que conocen o encuentran a otras personas enardecidas por la misma pasión, la conversación dio lugar, poco a poco, al proyecto y de este pasaron a la creación. Pronto comenzarían a dedicar sus fines de semana y los días libres al desarrollo de videojuegos, primero creando simuladores médicos y poco más tarde sus primeros juegos.

"In 1992, Zeschuk graduated from the University of Alberta with a medical degree. He spent the next two years training, one in the U.S. and one in Canada. Then in 1994, qualified to practice family medicine, Zeschuk began working weekends in small towns around Canada picking up overnight shifts as a doctor. At the same time he and Muzyka began working on a piece of medical simulator software called the Gastroenterology Patient Simulator.



That piece of software helped Zeschuk and Muzyka, who is also a doctor, realize that they were "really passionate about gaming." As the two struggled to get Bioware off the ground, Zeschuk continued to work as a doctor on weekends, earning enough money with a couple days work to help him make ends meet for the month." (Fuente: Polygon).

Aunque el éxito conseguido con sus primeras creaciones era ya un hecho constatable Ray y Greg no se decidían aún dar el paso que les llevaría a la fama. Siguieron manteniendo el oficio y trabajando como médicos, aunque algo estaba ya claro, querían dedicarse a la creación de videojuegos. Su pasión les llevaría a conocer al tercer protagonista de esta temprana historia, Augustine Yip (Fuente: IGN).

Una vez unidos, nuestros doctores decidieron dar el paso, el acto de fe que encabeza este texto y juntado todos sus capitales, que ascendían a 100.000$ decidieron fundar Bioware. Sin embargo aún no confiaban en la solidez de su proyecto y todos ellos siguieron conservando su puestos de trabajo, tardarían años en dejar de practicar la medicina.

En el selecto grupo de los médicos comenzaron a entrar en el proyecto otros protagonistas, como los hermanos Oster, que acabarían abandonando Bioware tras el desarrollo de su primer proyecto, aunque algunos acabarían regresando, y formando otro estudio, Overhaul Games, los encargados de las *Enhacend Editions* de los primeros juegos de rol de Bioware.

"The team at Overhaul Games is made up of old Bioware staff. Their leader Trent Oster co-founded Bioware along with his brother Brent Oster, Marcel Zeschuk and the doctors Greg Zeschuk, Ray Muzyka and Augustine Yip. Marcel Zeschuk fell away because of farming duties, and there was a fallout and eventually a split between the Osters and the doctors." (Fuente: Eurogamer)

Con este pequeño elenco y en el tiempo libre que sus trabajos les permitía comenzaron a desarrollar su primer proyecto, *Shattered Steal (Bioware, 1996)*, un simulador de máquinas de guerra muy similar a la conocida saga *MechWarrior*. Con una demostración de su juego bajo el brazo intentaron llamar la atención de diez grandes distribuidoras de la época y de estas, siete, respondieron con una oferta de distribución a la llamada de atención, sin embargo quiso la suerte o la casuística histórica que fuera Interplay la que más alto pujara y consiguiera fichar al joven equipo de Bioware.



Ray. "We ended up sending out our first game Shattered Steel to ten publishers. Of those publishers, only one is still in business- EA. (Fuente: Rock Paper Shotgun).

Por caprichos del destino, está única editora que aún sigue en pie acabaría pujando por la propiedad de Bioware, pero esa es otra historia y deberá ser contada en otro tiempo. *Shattered Steal* fue bien recibido, tanto por la crítica como por el público (Fuente: MobyGames) aunque no fue el gran éxito del estudio. De hecho, aunque planearon una secuela, nunca se llevó a cabo, es más, la escisión del estudio por los hermanos Oster se debió precisamente a esto al interés de los hermanos por desarrollar la secuela frente al deseo explícito de los doctores por crear un juego de rol (Fuente: Eurogamer).


EL ABRAZO DE INTERPLAY
LES PERMITIÓ CUMPLIR SU SUEÑO

El abrazo de Interplay era el indicado para la creación, en su seno, de un videojuego de rol, al poseer la licencia de la popular franquicia Dragones y Mazmorras. Las ventas del videojuego de Blizzard, Diablo (*Blizzard, 1996)*, auguraban un nuevo despertar de los videojuegos de rol para ordenador y este augurio se convirtió en una realidad cuando las cifras de venta fueron saliendo a la luz, de hecho, en el año 2001 las ventas del juego ascendían a los dos millones y medio de copias vendidas en todo el mundo (Fuente: GameFirst). Este éxito de los videojuegos de rol decantó la balanza de Interplay para confiar, o al menos dar un voto de confianza a su nuevo estudio.

"Ray – Baldur´s Gate grew in the telling, as it were. I remember seeing all the ads that we saw on the way in, and they were launch ads, they were not promotional. [Release dates got pushed back] Fortunately Interplay and Black Isle were very supportive, ensured we had the budget we needed to be successful." (Fuente: Rock Paper Shotgun).

Sin embargo, en nuestra historia, aún queda un hueco pendiente, la motivación de los doctores por crear juegos de rol. ¿Qué llevó a tres doctores, de los que dos eran el núcleo duro del estudio, a crear un videojuego inspirado en los clásicos del videojuego de rol? ¿Eran, acaso, aficionados a los juegos de rol de mesa y tablero? De hecho, todos sus allegados le aconsejaron no crear un videojuego de rol clásico, el mercado no era propicio para el género y su momento, creían, ya había pasado.

"In fact, at the time, "there was a concept that there was no future for role-playing games at all", the duo noted. Yet after Diablo came out -- about a year before the 1998 release of Baldur's Gate there was a movement back to the classic RPG paradigms. Muzyka described it as a "return to the roots of gaming" -- a re-encapsulating of seminal titles like Wizardry, Bard's Tale, Betrayal At Krondor, and Might & Magic." (Fuente: Gamasutra).

Pero claro ¿qué historia sería esta si no existieran problemas? En toda narración que se precie deben existir obstáculos que pongan a prueba la templanza de nuestros protagonistas. En este caso el enemigo a batir era la industria y sus modas cíclicas. Aunque existían otros ogros, como la inexperiencia del equipo para desarrollar un motor desde la nada.

"Greg – In the mid-90s, the concept of middleware didn't exist. Secondly the development tools were really archaic. IT was 3DS revision 2 we used. So we had to develop software engines from scratch. As Ray said, we developed a Windows native application, that was a big deal. We literally sat there with a bunch of people who hadn't made games with a blank piece of paper and no technology. What we actually did was take the [direct x 3.1 asteroids demo] and convert it into what looks like a very archaic version of Baldur's Gate but was actually an asteroids game." (Fuente: Rock Paper Shotgun)

INFINITY ENGINE, EL MOTOR QUE DIO VIDA A BALDUR´S GATE

Tampoco hay que olvidar que la videoconsola PlayStation estaba viviendo su auge, que se vería multiplicado años más tarde con el lanzamiento de su hermana mayor, PlayStation 2, en el año 2000. Desarrollar un videojuego de rol clásico en dos dimensiones y con un motor completamente nuevo para la ocasión era, cuanto menos, un suicidio comercial, sin embargo Greg y Ray siguieron apostando y presionando para realizar su videojuego de rol, pero como nos hemos preguntado con anterioridad ¿cuál era su motivación?

Greg Zeschuk: I think some dimension of what we do and why we do it is related to our experience as gamers. As younger gamers growing up, for whatever reason, we really identified with role-playing games, and played a lot of them. I just personally thought that was always the strongest experience. (Fuente: Rock Paper Shotgun)

La nostalgia, la nostalgia fue el motor que movió sus aspiraciones ¿acaso no encaja a la perfección en nuestra historia? Querían saciar al niño que llevaban dentro, al adolescente que pasaba sus días y sus noches de instituto encerrado en su cuarto, jugando en su Apple 2 a grandes clásicos del género como *Wizardry, Bard's Tale, Betrayal At Krondor, and Might & Magic,* en definitiva, querían cumplir sus sueños más tiernos, pero claro, no todo se dejó en manos de la nostalgia, sino que dentro de las motivaciones de nuestros protagonistas, entraron otras leyes.

The other dimension of it was the element of story and narrative. Most of the reason different media forms exist is to create different ways of telling stories. We're always telling stories… it's central to our learning and our culture. (Fuente: Forbes)

Querían contar una historia, narrar un momento, transmitir un mensaje, querían incidir en las mentes y los corazones de todos aquellos que jugaran a su juego. Las intenciones de nuestros protagonistas no podrían ser más puras, cumplir sus sueños de infancia y contar una historia al mundo. Para cumplir estos dos, en apariencia, sencillos objetivos estaban abandonado progresivamente su carrera como doctores, una carrera de prestigio y bien remunerada. Se estaban lanzando al vacío para conseguir aspiraciones de una nobleza abrumadora, pero por supuesto, como ya hemos mencionado, no todo iba a ser tan sencillo, puro y mágico.

"Ray. "A lot of publishers were saying RPGs were not the place to be and there was not a future for them. We disagreed, we wanted to go back to our favourite games of the 80s and early 90s. All these amazing games that provide these rich experiences. We wanted to create something to capture that magic." (Fuente: Rock Paper Shotgun).

El mercado se oponía a sus sueños. Lanzar un videojuego de rol tradicional era una mala idea desde todos los puntos de vista, sin embargo Interplay entendió su propuesta y les cedió plena autonomía, así como un pequeño estudio compuesto de unas sesenta personas.



TRAS EL MOTOR Y EL APOYO, COMENZARON EL TRABAJO

"Greg: "That original team had a core group. Ray was the producer, James Olin was lead designer, John Gallagher conceptual artist. He literally drew every object in the game. That core team was very multi-disciplinary, not too program driven or design driven. That was the principle that drove that. Core teams are larger now, probably bigger than most developers nowadays." (Fuente: Rock Paper Shotgun).

Así dispuestos, armados con tesón, voluntad y ojos de niño se lanzaron al trabajo. No fue sencillo. Tuvieron que crear un motor de desarrollo completamente nuevo. Sus ambiciosas metas complicaron todo el proceso y la inexperiencia del equipo supuso un grave escollo para alcanzarlas, pero no cesaron en su empeño.

"Oster, "Baldur's Gate was all about a bunch of people who were crazy excited to make this awesome game, and they were willing to do whatever it took to make that happen. If that meant spending 36 hours in the office straight and smelling horrible they'd do it. It meant crawling under your desk to sleep which I saw Russ doing at one point. That's totally viable; whatever it took back then." (Fuente: Eurogamer).

Con este panorama, no hubiera sido extraño que nuestros protagonistas hubieran desistido en su empeño y rebajado sus expectativas para con el desarrollo de su juego. Es más, aún seguían practicando la medicina, nada les detenía para levantar los dedos del teclado, mirar su reflejo en la pantalla, reflexionar y volver a sellar el juramento Hipocrático. Pero no lo hicieron, siguieron trabajando y realizaron el segundo acto de fe. Una vez tuvieron algo que enseñar, lo mostraron a Interplay.

LA PRIMERA IDEA FUE UN JUEGO MULTIJUGADOR

We originally called Baldur's game Battleground Infinity; it was going to be an MMO [about a pantheon of different mythologies]" (Fuente: Rock Paper Shotgun)

Nada tenía que ver, por supuesto, esta idea con la que finalmente llevaron a buen puerto, pero los cimientos ya se estaban secando y antes de que terminara de fraguar decidieron dar el último salto, dejar sus trabajos como médicos y dedicarse a tiempo completo al desarrollo de Baldur´s Gate *(Bioware, 1998)*. Con la aprobación y el visto bueno de Interplay se pusieron manos a la obra para poder terminar la obra. Fueron muchas horas dedicadas a la programación, no en vano el juego es sumamente extenso, alcanzado con facilidad las doscientas horas de juego. Sin embargo llevaron su desarrollo con buen humor.

"Greg would run around the office and he would make up songs about everybody and he'd start singing a song about them," Oster chips in. "If you've ever heard Greg sing it's - let's just say he shouldn't quit his day job." Ooh, topical (see box-out). (Fuente: Eurogamer)

Estaban cumpliendo su sueño, estaban creando el juego al que ellos, como jugadores, deseaban jugar, es más, estaban desarrollando el título que a su yo de veinte años le hubiera encantado jugar. A todo el equipo le movía la misma pasión, y esta pasión, esta voluntad por alcanzar el objetivo siguió guiando su esfuerzo.

"The team at Bioware were inexperienced in the conventional game business, too. Not one person of the 60 who shipped Baldur's Gate had ever made a video game before -- "but they all came to it with passion and a love of the art." (Fuente: Gamasutra).



Organizar y dirigir a un equipo tan variopinto e inexperto en el mundo del desarrollo del videojuego tuvo que ser una odisea para nuestros protagonistas, pero como todos los grandes líderes supieron bregar con este escenario y extraer lo mejor de todos sus miembros. Y como los grandes líderes abandonar los métodos totalitarios y se mostraron abiertos y horizontales a los cambios y las sugerencias. El viento soplaba en su dirección y todo estaba a su favor para alcanzar el éxito.

"...the "collaborative design spirit" of Bioware arose from those early days, where egalitarian discussion of ideas really works to make a better game. The duo also pointed to their collaboration with Interplay, including key figures like Brian Fargo and Feargus Urquhart, as a very important reason why the Baldur's Gate series succeeded." (Fuente: Gamasutra

Nuestra historia, en este momento, se escribe sola y cuenta con todos los ingredientes que un buen narrador desearía parar formar una gran historia. Dos amigos unidos por una misma pasión, se conocen, hablan y deciden convertir su pasión en su profesión. Otros amigos, rodeados de la fuerza que da la voluntad, se unen a los dos doctores en su periplo. Con esfuerzo y constancia consiguen crear una demostración de un videojuego y llamar la atención no de una ni de dos sino de siete distribuidoras de primer nivel. Apuestan por una, por una que ellos creen que sería la perfecta y tras ver como cientos de miles de personas jugaban a su primer juego se lanzan al desarrollo de su obra más personal, una obra que nace en la mente de cada uno de ellos durante su infancia y va madurando, poco a poco, en sus cabezas hasta que, decididos a materializarla, dan el último salto de fe, queman los barcos y se adentran en lo desconocido saliendo de esta opacidad con uno de los mejores juegos de rol para ordenador de la Historia, sin duda una historia digna de contar, la historia que se esconde detrás de Baldur´s Gate. Pero esta historia es solo el comienzo de un viaje más largo, de un viaje que en su siguiente escala les llevaría a crear el mejor juego de rol occidental para ordenador de la Historia, Baldur´s Gate II: Shadows of Amn *(Bioware, 2000)*, aunque claro, esta es nuestra humilde opinión.



VIDEOJUEGOS. INDUSTRIA CULTURAL.

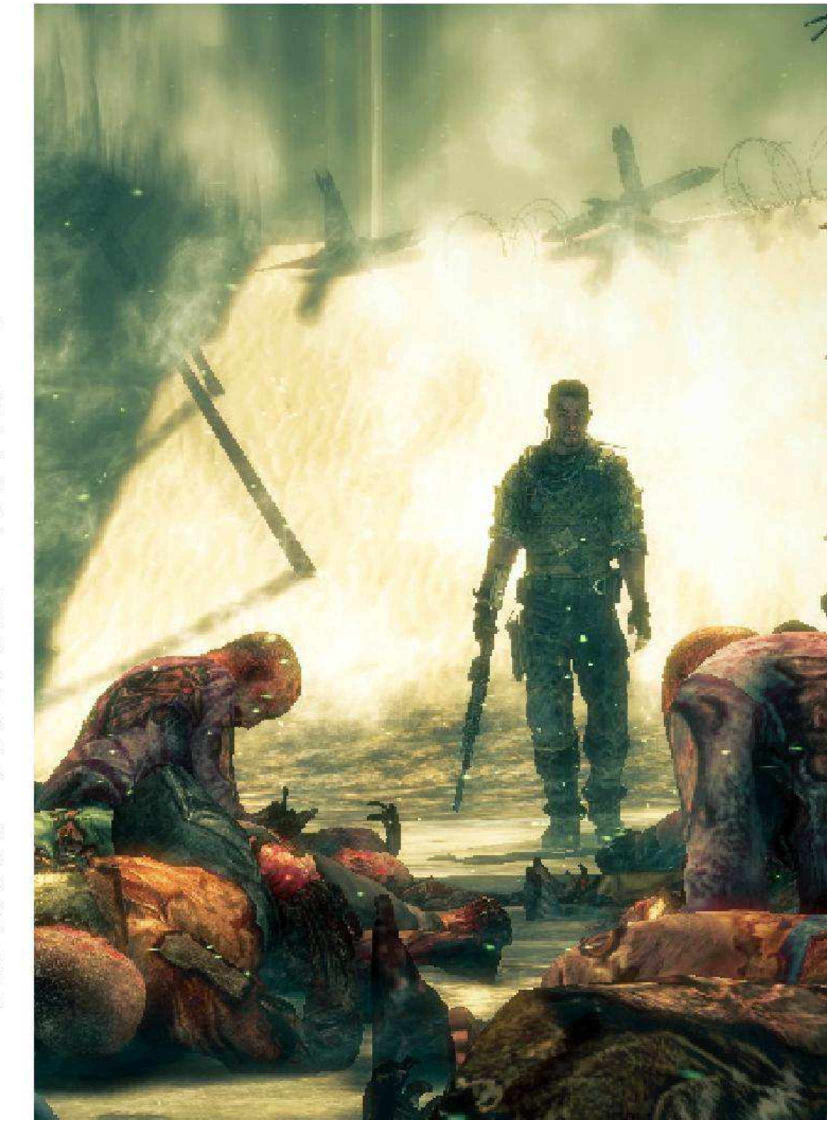
Existen dos acepciones dentro del concepto **Ideología**, uno de ellos es neutral,"la ciencia de las ideas" nacida en la Francia prerrevolucionaria que no ha logrado adentrarse con éxito en la sociedad. La otra acepción, triunfante, fue acuñada por Karl Marx y utilizada para criticar el modelo de perpetuación social del sistema capitalista entre la sociedad.

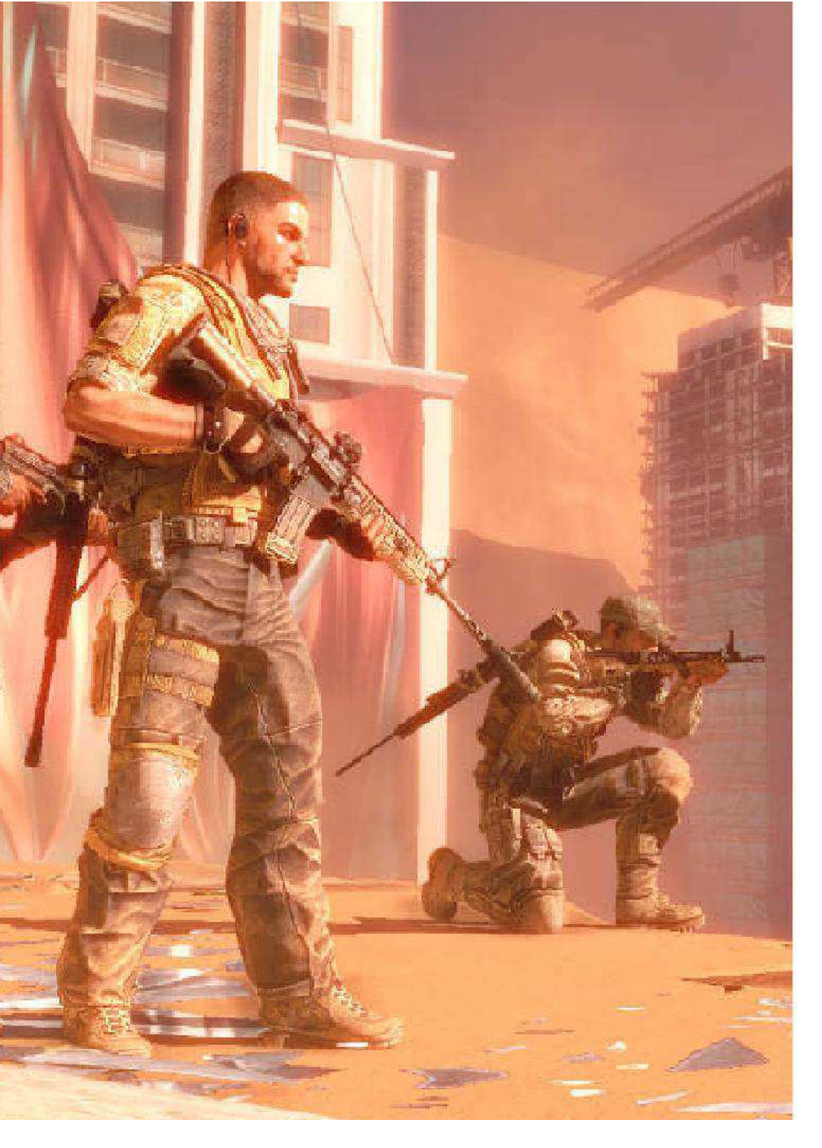
LOS VIDEOJUEGOS FORMAN PARTE DE LA SUPERESTRUCTURA

En nuestro día a día la Ideología imperante, el capitalismo neoliberal difundido desde EE.UU por un grupo masculino de etnia blanca o caucásica de clase media, media alta, se sumerge y adentra por todas las rendijas de nuestra sociedad. Es más, la **Ideología**, al poder ser definida como el sentido común o las prácticas y creencias generalizadas de una sociedad, excluye cualquier otra idea contraria a esta presentándola como subversiva, enemiga o contraria, o mejor aún, ridícula, sin sentido y descabellada, alejada del*sentido común*.

¿Y cómo se perpetúa esto? ¿Cómo la **Ideología** se adentra en nuestras sociedades? A través de los medios de comunicación; de hecho, la escuela neomarxista de la Escuela de Frankfurt acuñó, para explicar este proceso, la expresión Industria Cultural (*cine, televisión, música popular, radio, periódico, revista y videojuegos*) y plantearon que, en las sociedades de masas, como la nuestra, la producción cultural se había convertido en una empresa tan orientada a las ganancias como cualquier otra industria, aspecto del que hemos hablando largo y tendido en esta casa.

Esta Industria Cultural, por tanto, fabrica productos estandarizados con poco valor real. Las diferencias culturales se han igualando a la baja y los productos culturales están dirigidos a la máxima audiencia posible, como es el caso de lacasi totalidad de los videojuegos, quizás el único medio cultural que es consumido por todas las clases sociales por igual. Para la Escuela de Frankfurt, esta nivelación a la baja significa que la cultura de masas no es crítica o educativa, sino más bien reconfortante y sin vida, por lo que desalienta la crítica y fomenta la pasividad.





LOS VIDEOJUEGOS GENERAN UN DISCURSO IDEOLÓGICO

Un aspecto muy útil de esta concepción teórica de las llamadas Industrias Culturales es la vinculación de las ideas y los productos culturales con el poder y las relaciones de poder. La **Ideología** se basa en el ejercicio del poder simbólico, en cómo se utilizan las ideas para esconder, justificar o legitimar los intereses de los grupos dominantes.

Quizás, muchos, llegados a este punto os preguntéis ¿son los videojuegos medios de comunicación? De acuerdo a las teorías de Thompson existen tres tipos de medios de comunicación de acuerdo al tipo de interacción social que ejercen: cara a cara, interacción mediatizada, en la que interviene algún aparato electrónico como un teléfono y la cuasi-interacción mediatizada, en la que la interacción se extiende a través del tiempo y el espacio pero no se vincula directamente a los individuos. Este tercer modelo es monológico, es una forma de comunicación de sentido único, como es el caso de las películas, las series o los videojuegos.

Ahora bien, si los videojuegos son medios de comunicación y estos son responsables de la perpetuación de una ideología generada en los EE.UU por una clase media, media alta de etnia caucásica y de convicción capitalista neo-liberal ¿son los videojuegos, también responsables de esto? El Glasgow Media Group produjo un estudio sobre la difusión de noticias de sucesos concretos, y en los sucesos que trataban sobre conflictos industriales las informaciones tendieron a favorecer al gobierno y la empresa, a expensas de los trabajadores en huelga. Mientras que el gobierno y las empresasofrecían *ofertas* los trabajadores hacían *demandas*, palabra con un cariz más violento y peyorativo, presentando las noticias con un claro sesgo político.

Por supuesto, los periodistas pertenecían a la clase media y sus opiniones eran consecuencia de su identidad de clase como grupo dominante de la sociedad norteamericana.

¿Esto ocurre en los videojuegos? Pongamos algunos casos concretos, como por ejemplo los juegos de estrategia de Paradox, las revueltas, las rebeliones ytodos los síntomas de descontento entre la población de los países se presenta como negativa, nunca como positiva. Las demandas son siempre negativas para el país, la aceptación de sus *demandas* traen siempre connotaciones negativas a la estabilidad de los países y las respuestas para acabar con estas revueltas son siempre violentas, tanto militar como diplomáticamente

Claro que no es el único caso, en el juego BioShock Infiniteel movimiento obrero también se presenta como el enemigo, aquel que va a destruir el orden establecido en la ciudad de las nubes. La clase obrera nunca aparece en ningún juego favorecida. Los desarrolladores de videojuegos suelen situarse en la escala social dentro del nivel de la clase media e incluso media – alta y, por identidad de clases, esta siempre ha visto a los huelguistas y rebeldes como peligrosos e irresponsables, provocadores del fin del equilibrio social.

Es más, si examinamos detenidamente todos los personajes jugables que nos encontramos en los videojuegos como protagonistas muy pocos pertenecen a estratos sociales humildes, y si pertenecen, como es el caso de la saga GTA, cuya quinta entrega ha vendido más de 52 millones de copias y la cuarta 27 millones y medio, van a ejercer y presentar modelos de comportamiento negativos. Y no solo es un problema de clase, sino también de etnia, como ilustran estos artículos de *Polygon: How to tackle gaming's lack of racial diversity*(Fuente: Polygon) o *Colorblind: On Witcher 3, Rust, and gaming's race problem*(Fuente: Polygon). ¿Y por qué se dan estos fenómenos? La respuesta es clara,los creadores de contenidos videolúdicos son, como hemos mencionado, varones de raza blanca de mediana edad y al crear ellos los contenidos, en estos vierten su propia ideología, que no solo hace daño al papel de otras etnias, sino que también es un verdadero problema de género, como ilustra también este artículo *Women Leaving Games Over Harassment Is a Real Shame, IGDA Director Says* (Fuente: Gamespot).

Esto es un esquema heredado del medio de comunicación por excelencia hasta la fecha, la televisión. En las representaciones de las niñas y las mujeres utilizan los estereotipos tradicionales de los roles de género. Es habitual presentar a las mujeres en roles domésticos, como esposas y amas de casa, como objetos de deseo sexual masculino, o en trabajos que reproducen el rol doméstico:*enfermeras, cuidadoras o empleadas de oficina*. Quizás este sea el punto más ilustrado de todos los mencionados. Existen numerosos estudios sobre la estereotipación de la mujer en los videojuegos (Fuente: Kotaku). Y no solo, como hemos mencionamos, han heredado los videojuegos de la televisión el esteorotipo femenino, sino también las representaciones étnicas, primero ausentes para después ser presentados como grupos conflictivos, como es el caso de GTA: San Andreas o incluso las representaciones de personas con discapacidad, prácticamente ausentes o por el contrario, sobrerrepresentadas en los personajes criminales y mentalmente inestables, como es el caso deTravis en GTA V o muchos de los secundarios de Red Dead Redemption, como aquel que se dedicaba a abrir tumbas en los primeros compases del juego.

Las visiones o problemas que vierten los medios de comunicación sobre la sociedad no se encuentran únicamente relacionados con la cuestión de clases, sino también con el poder y con la **ideología**, o discursos, que desde este se intenta expandir por el país


VARÓN, DE RAZA
BLANCA
Y CLASE MEDIA
SON LOS
GENERADORES
DE ESE
DISCURSO.

LA FALTA DE DE DEMOCRACIA ESTÁ LIGADA AL DESASTRE

Por ejemplo, en los Estados Unidos, y en otros muchos lugares, ha habido interés por analizar las noticias sobre el terrorismo y la política gubernamental. Altheide realizó un análisis cualitativo de los medios de comunicación estadounidenses tras los ataques terroristas de 2001 (Fuente: Altheide). Los autores plantean los significativos cambios que se habían producidos con anterioridad en la política exterior estadounidense no habían sido difundidos por las principales agencias de noticias, y por lo tanto,habían sido poco o nada cuestionados. Después del 11S, los mensajes mediáticos del gobierno fueron reformulados para fusionar la nueva agenda de laguerra contra el terror con el discurso precedente del miedo al delito. En consecuencia, se ha presentado la vida cotidiana como cada vez más peligrosa y con mayores riesgos. Política mediática que le ha servido dejustificación para instaurar nuevas leyes como la Patriotic Act.

Si examinamos los videojuegos, y especialmente los enemigos a los que debemos enfrentarnos en los juegos más populares de la actualidad nos encontramos siempre con la misma figura, el terrorista (Fuente: Infowars). Las grandes sagas de disparos como Call of Duty o Battlefield han reformulado sus esquemas para escapar del discurso histórico estadounidense de la Segunda Guerra Mundial para presentar un discurso fundamentado en el terror internacional. Pero no son las únicas, otras ahondan más en este aspecto, como la saga Rainbow Six. No son pocos los que han situado su acción enpaíses árabes o islámicos para ayudar aún más a la identidad del mal creada por EE.UU uniendo el vértice árabe – islam – terrorismo (Fuente: Research Games).

Y este mismo, el discurso estadounidense, ha sido también creado por los videojuegos en estos mismos títulos. Hasta mediados de los años cincuenta la concepción mundial era que la Segunda Guerra Mundial había terminado gracias a la intervención soviética (Fuente: Quora). El hecho clave que transformó el desarrollo de la guerra era la batalla de Stalingrado, sin embargo gracias a las películas, series de televisión y noticias este hito se movió al desembarco de Normandia ¿y es qué, en cuántas películas de producción estadounidense aparece este hecho? Mientras pasaba la segunda mitad del siglo la percepción cambió hacia Estados Unidos, la cual, si creemos el discurso oficial, parece que acabó ella sola con la guerra. Este hecho es de especial importancia, ganar la Segunda Guerra Mundial situaba a los EE.UU como el salvador de Europa Occidental, como su amigo y valedor, frente a los soviéticos.

Este fue el objetivo del Plan Marshall, asegurarse la ayuda europea occidental frente a la oriental. Esta visión, la victoria estadounidense sobre el régimen nazi, se arroja en muchos de los videojuegos bélicos ambientados en este conflicto, como Brothers in Arms, la saga de estrategia de Relic, Company of Heroes o en muchos de los títulos de la saga Medal of Honor o Call of Duty. En todos ellos el papel soviético se reduce a la mínima expresión y cuando aparece viene ligado a una serie de referencias o elementos negativos como la disciplina y la crueldad, recuerden esa escena del segundo Call of Dutycuando una gran parte de los soldados soviéticos son ametrallados por sus propios dirigentes o, un poco antes, cuando se arroja a los soldados a la batalla sin fusil, tan solo con algunas balas. Todas estas escenas conforman un discurso, una ideología desarrollada en los EE.UU y que, gracias al poderoso incremento de los usuarios de videojuegos, está llegando hasta los rincones más alejados del planeta.



LOS VIDEO-JUEGOS SOPORTAN EL SISTEMA

Por lo tanto pienso que sí, que los videojuegos, como las series, películas, informativos y todos los elementos que la Escuela de Frankfurt llamaba Industria Cultural genera y perpetua una ideología, la del capitalismo neoliberalgenerado por un grupo dominante masculino, de raza blanca y clase media, media alta. No hay más que observar el caos que generan otros sistemas económicos y sociales cuando se presentan como hegemónicos en un videojuego, ligados, usualmente, a fenómenos postapocalípticos como la saga Fallout, Metro o BioShock. En todos ellos, con la falta de democracia parlamentaria de corte capitalista y liberal vienen los Jinetes del Apocalipsis del caos, la destrucción y el fin del mundo, otorgando a estos modelos sociopolíticos una carga ideológica muy negativa, alejándolos del sentido de común que impera en la ideología actual.



INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS. DE LA HISTORIA AL MITO.

Indiana Jones and the Last Crusade: The Graphic Adventure *(id.; LucasArts, 1989)* **fue un gran éxito de los videojuegos** durante los finales ochenta y primeros noventa

LucasArts supo aprovechar de la mejor manera posible el gran éxito de público y crítica que supuso la película homónima y que vino a cerrar la genial trilogía clásica del arqueólogo más famoso de todos los tiempos para crear todo **un éxito atemporal enmarcado dentro de las aventuras gráficas**. Tres años más tarde la misma compañía resucitó la figura del arqueólogo más aventurero a través de un guión original y en la misma forma de aventura gráfica *point & click* titulada **Indiana Jones and the Fate of Atlantis** *(id.; LucasArts, 1992)*. Su guión y argumento, digno de la mejor película del Doctor Jones la convirtió instantáneamente en un clásico de las aventuras gráficas y los videojuegos en general.

¿Pero **qué es lo que verdaderamente atrae del universo de Indiana Jones** para lograr que tanto las películas como los dos videojuegos mentados se hayan convertido en referencias fundamentales dentro del género de aventuras? Para el que firma este artículo la respuesta es clara, **los misterios arqueológicos, la acción que baña las cinco obras culturales mentadas** (la trilogía básica y las dos aventuras de LucasArts) **y especialmente sus influencias literarias, históricas y esotéricas**. A lo largo de la Historia los grandes misterios han llamado la atención del público de la mejor de las maneras, han conseguido mover la curiosidad de las masas y producir cientos de teorías a cada cual más disparatada para los grandes misterios de la vida como por ejemplo el Santo Grial, la Atlántida, el Arca de la Alianza, los Templarios, Masones, etc. Todos estos grandes misterios esotéricos han aparecido dentro de las películas o juegos de Indiana Jones, sin embargo, como podemos observar en otras muchas obras literarias todas estas referencias no son nuevas, sino que han sido utilizadas cientos de veces en otras obras, entonces ¿Qué provocó el éxito de Indiana Jones? Seguramente las respuestas sean diferentes y variadas, aunque nosotros apuntaremos a algunos rasgos que verdaderamente convirtieron a Indiana Jones and the Fate of Atlantis en una joya atemporal dentro de los videojuegos.

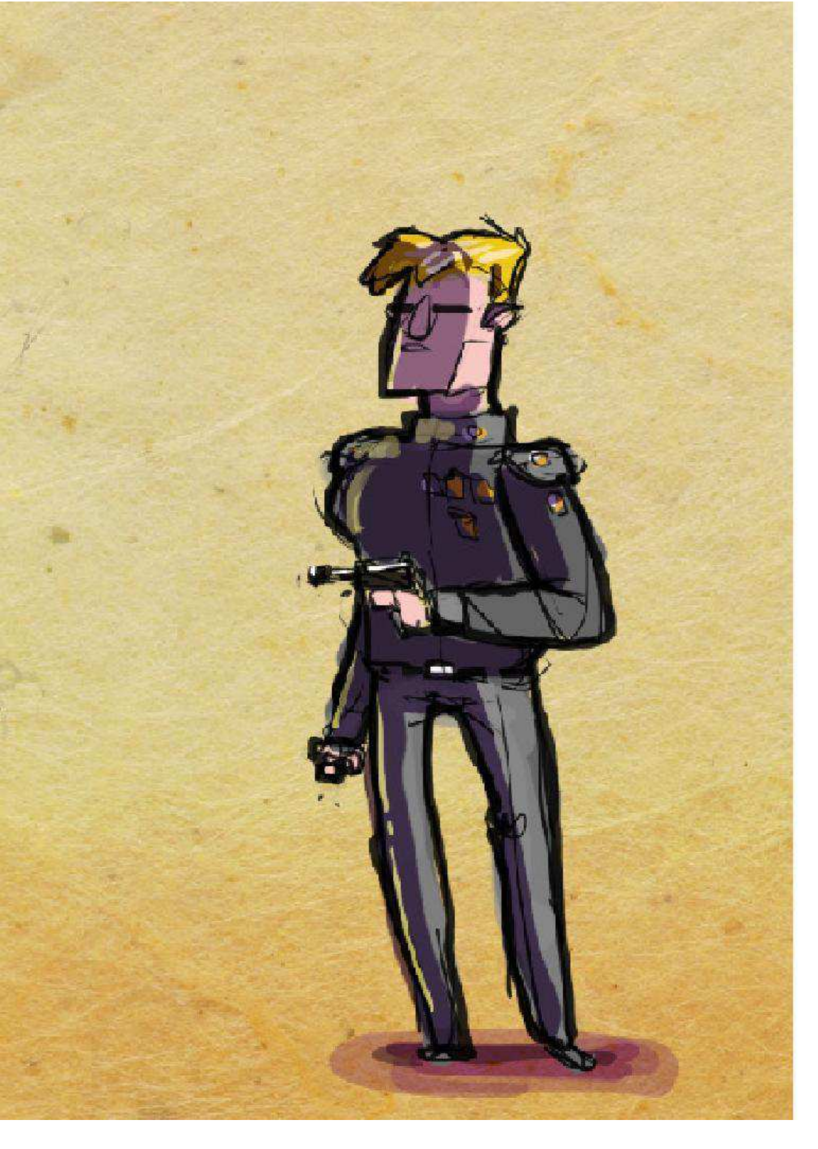
Uno de los aspectos más destacados es el enemigo del videojuego, el Partido Nacionalsocialista Obrero Alemán más conocido como partido Nazi. Durante el mandato de Adolf Hitler el gobierno alemán se vio inmerso en una búsqueda de reliquias arqueológicas que servían al régimen alemán para justificar y legitimar sus acciones, especialmente sus teorías raciales, antropológicas e históricas.

EL MISTICISMO NAZI

La principal preocupación de Hitler y su aparato de propaganda era la búsqueda de restos materiales que sustentaran su teoría racial que pregonaba la superación de los arios sobre el resto de los pueblos del mundo. Para llevar a cabo esta tarea fundaron la**Ahnenerbe** ("Sociedad para la Investigación y Enseñanza sobre la Herencia Ancestral Alemana"). Se constituyó allá por el año 1935 y estuvo **muy ligada durante toda su existencia a las conocidas SS,** organización de la que es miembro Klaus Kerner, principal antagonista de la aventura. Su carácter semicientífico no le salvó de acabar siendo juzgada en Nuremberg y siendo declarada una organización criminal en el año 1946, sin embargo sus aportaciones siguen estando presentes y especialmente sus aportaciones al mundo del ocultismo relacionado con los nazis.

Por supuesto **la primera ocupación de esta asociación era encontrar las evidencias necesarias que convirtieran al pueblo germano, primero en un ente con una historia ancestral y segundo en una civilización muy superior al resto** que a través de sucesivas oleadas migratorias había llevado la luz al resto del mundo. Por esto mismo la Ahnenerbe llevó a cabo distintas campañas en Brasil, el resto de Sudamérica e incluso el Himalaya, como nos muestran de manera muy ilustrativa las películas y videojuegos dedicados al arqueólgo. Estos dos factores, la superioridad de la civilización germana y su ancestral preponderancia del territorio continental europeo y a través de las oleadas migratorias, mundial, otorgaba a Hitler un *casus belli* válido para comenzar su carrera expansionista.





Sin embargo **estas prácticas arqueológicas conllevaron una serie de malas prácticas por parte de los arqueólogos que evidentemente falseaban los materiales para adaptarlos a sus teorías** dando lugar a una suerte de misticismo nazi que ha movido y sigue moviendo la imaginación y el interés de las gentes. De este misticismo se nutre especialmente la aventura que nos ocupa, **Indiana Jones and the Fate of Atlantis**. El primer presidente de la Ahnenerbe, Herman Wirth, proclamaba que había descubierto en una cueva sueca el sistema de escritura más antiguo de la humanidad y que este provenía de una raza atlántica ya perdida que había perdurado en el tiempo a través de su paso por Islandia, las Canarias y las Azores. En definitiva, el grupo humano al que se refería Wirth era sin duda los atlantes, una raza muy presente en el título, al igual que Islandia y las Azores, presentes en la obra. Sin embargo esta teoría atlante no tuvo muchos seguidores dentro del aparato nazi al ser los atlantes fruto de la tradición griega, en lugar de germana. Debido a ello el mando de la Ahnenerbe pasó a manos de Walter Wust. Este dejó de lado la teoría atlante y se lanzó a la búsqueda de restos materiales en la zona de la India e Irán. Lugares bien representados en las peripecias de Indiana Jones y lugares con una especial importancia para las tradiciones arias, no en vano los antiguos habitantes de Irán, los persas y especialmente sus líderes, se autoproclamaban "luz de los arios". Tras estas teorías y expediciones comenzó la guerra y fue entonces cuando el gabinete científico – arqueológico se sumó al aparato logístico bélico para convertirse en un recurso más de la estrategia militar de Hitler.

Antes de que la guerra comenzara los arqueólogos y antropólogos dieron forma a una suerte de teorías raciales que arraigaron fuerte dentro de Alemania y los territorios ocupados. La influencia de la **Sociedad Thule** fue decisiva en la formación de tales teorías, el propio símbolo de la sociedad así lo demuestra, además de la importación de sus principales rasgos**,** antisemitismo, anticomunismo, anticristianismo y racismo, al propio Partido Nazi. Cuestión de especial relevancia si consideramos que personajes tan importantes como Rudolf Hess, Alfred Rosenberg o Adolf Hitler eran miembros visitantes de esta organización. Que, una vez en el poder, acabaron con todas las sociedades esotéricas de Alemania como por ejemplo la masonería, salvando únicamente a la Sociedad Thule**.**

El Partido Nazi a través de la Sociedad Thule y la Anhenerbe creó una serie de creencias centrales dentro de una religión muy *sui generis* en competencia directa con el cristianismo que abogaba por la suprema finalidad del régimen, la demostración práctica y teórica de la superioridad aria. Por tanto, **lugares tan míticos como la Atlántida**, Thule, Hiperborea o Agharta **tuvieron un lugar especial dentro de estas creencias** ya que fueron los lugares donde habitaron los arios y el superhombre. Otro de los lugares o factores que cobraron especial relevancia dentro de las creencias nazi fue el Santo Grial. Se llegaron incluso a realizar diferentes expediciones para intentar encontrarlo, sin embargo este mítico objeto no hace aparición en la obra que nos ocupa, por lo que lo trataremos en otro momento.

En definitiva, los nazis crearon una suerte de religión inventada con una base muy inestable y plagada de contradicciones y extrañas teorías. En muchos casos acudieron a la Edad Media para buscar sus raíces religiosas en movimientos tan heterogéneos como el paganismo nórdico a través de la adoración del dios Wotan (Odín) o el catarismo, religión que muchos altos cargos del Partido adoptaron como religión propia dando la vida incluso por ella dada la creencia popular entre ellos que defendía a los cátaros como los verdaderos guardianes del Santo Grial. Pero dentro de lo que nos incumbe para hablar de **Indiana Jones and the Fate of Atlantis** fue la propia Atlántida el elemento principal dentro de la mitología nazi que hace aparición dentro del juego y que tuvo una verdadera importancia para el régimen dada la teoría existente que explica **la Atlántida como el lugar de residencia de los arios** y el Superhombre y por tanto el lugar de origen de la herencia germana que tanto pregonaba Hitler. **De ahí la importancia de encontrarla, porque de hacerlo se podrían comprobar las teorías nazis de la hegemonía racial**. Aspecto que tan bien adopta el título que nos ocupa convirtiéndolo en el objetivo de los personajes existentes dentro del juego y por tanto en la meta y final del videojuego.

Otro de los puntos fuertes del título es la aparición del personaje protagonista caracterizado como un arqueólogo en busca de aventuras y tesoros. Este arquetipo ha calado hondo en nuestra cultura actual videojueguil dando otros grandes frutos tan reconocibles como **Lara Croft** o **Nathan Drake**. Sin embargo estos personajes poco o nada tienen que ver con el oficio de arqueólogo. La arqueología en la actualidad es una profesión excepcionalmente reglada científicamente que conlleva para su práctica largas horas de instrucción teórica y práctica y que, aunque apasionante, poco o nada tiene que ver con las aventuras del Doctor Jones.

LA ARQUEO-LOGÍA CLÁSICA



EL MISTICISMO NAZI Y LA ARQUEOLOGÍA CLÁSICA

LA HISTORIA DE LA ATLÁNTIDA

Claro que por supuesto George Lucas no podía poner al señor Indiana Jones a barrer estratos para que estos pudieran mostrar todas sus características a la hora de realizar la fotografía arqueológica que haga perdurar en el tiempo las unidades estratigráficas alcanzas. El director de la película realizó un movimiento muy inteligente y ambientó sus obras en los años 30, años en los que la ciencia de la arqueología se encontraba aún en formación y era objeto aún de grandes busca tesoros y arqueólogos solo de nombre. En definitiva, y para cerrar este apartado tan solo diremos que **existe un abismo entre la apreciación general de la sociedad de la labor del arqueólogo y la que este en realidad lleva a cabo.**

La arqueología de los años 30 y especialmente la arqueología que muestra el universo de Indiana Jones está más relacionada con la aventura y el expolio que con el trabajo en sí y es por ello que atrae al público en general. Además de, por supuesto, ir detrás de grandes objetos como el Arca de la Alianza o el Santo Grial. Misiones u objetivos que compartieron los grandes arqueólogos del siglo XIX como Schliemann y su búsqueda de Troya, inspirada por la lectura compulsiva de las obras de Homero o la búsqueda de Evans y los grandes palacios de Cnossos en Creta, residencia del minotauro. Sin embargo estos dos objetivos eran objetivos reales, que habían existido a lo largo de la Historia y había pruebas que lo atestiguaban, en contra de las búsquedas de Indy. Por tanto Indiana Jones y sus prácticas arqueológicas se mueven más en el ámbito del esoterismo que en el ámbito de la Historia. Pero este aspecto, lejos de ser negativo o peyorativo, que lo sería en la realidad y en la actualidad, se vuelve una gran ventaja en las obras cinematográficas y digitales ya que lo sitúan en el mismo plano que los Nazis, compitiendo con ellos por la consecución de esos grandes objetos misteriosos y que gracias a sus acciones consigue traer de vuelta esas reliquias a Occidente.

Además, también hay que apuntar, como ya hemos hecho, que en los años 30 la ciencia de la arqueología aún no estaba conformada del todo y estas prácticas seudoarqueológicas no están del todo alejadas de la realidad histórica, aunque claro está, **la propia esencia de las películas y los videojuegos hacen que estas influencias se exageren y plasmen de manera fantástica.** Sin embargo la extraordinariedad del personaje, su carisma y la unión de distintos elementos como civilizaciones perdidas, grandes ruinas y poderosos objetos míticos provocan en el espectador y en el videojugador una atracción pocas veces experimentada. Máxime si la aventura se sitúa dentro de unos años tan atractivos e interesantes como los contenidos en la década de los años treinta. Década que vio nacer distintos movimientos totalitarios que aún a día de hoy están más que presentes. Por ello y para enmarcar esta aventura no existió una profesión mejor para dotar de personalidad al personaje protagonista que la arqueología clásica vista desde una óptica excepcionalmente aventurera y esotérica situando al arqueólogo dentro de su visión mística, esotérica o romántica, imagen que ha logrado un gran éxito dentro de la sociedad presente, la cual se imagina, en muchos de los casos al arqueólogo profesional como una suerte de Indiana Jones moderno.

Al igual que ocurría con **Broken Sword** *(id.; Revolution Software, 2006)*, **el título de LucasArts bebe de manera extraordinaria de una serie de influencias literarias que elevan al título al lugar de clásico atemporal**. El primer elemento que se encuentra incluso dentro del título de la obra es la propia Atlántida. **La Atlántida es una isla mítica referenciada por Platón en dos de sus diálogos protagonizados por Timeo y Critias**. Referencias que aparecen en el juego a través del Diálogo perdido de Platón, donde el filósofo anunciaba la forma de encontrar y entrar en los territorios atlantes.

La situación geográfica de esta fantástica isla aún hoy es asunto de controversia, sin embargo Platón las situó frente a las Columnas de Hércules y convirtió a sus habitantes en una raza superior que había conquistado hacía 9.000 años gran parte de Europa y el norte de África

LOS DIÁLOGOS DE PLATÓN

Teorías que encajaban a la perfección con las hipótesis nazis y la superioridad aria, habitantes de la Atlántica. Sin embargo según Platón los atlantes únicamente habían sido parados por Atenas para luego desaparecer tras sufrir los efectos de un devastador terremoto. Hasta el siglo XIX se consideraron estas historias como precisamente esto, historias, **mitos inventados por Platón para ilustrar sus teorías del buen gobierno**. Sin embargo y gracias al movimiento nacionalista que buscó las raíces de los incipientes estados-nacionales en cualquier atisbo de Historia la Atlántida se convirtió en algo muy real y comenzaron a aparecer numerosas teorías acerca de su situación geográfica y su importancia en el origen de los distintos países.

"Nueve mil años atrás hubo una guerra "entre entre los pueblos que habitan más acá y más allá" de las columnas de Hércules: Atenas y la federación de reyes de la Atlántida. La Atlántida, que se sumergió en en mar por causa de terremotos, tenía un tamaño "más grande que la Libia y el Asia" quedó reducida a un escollo que impide la navegación en esa parte de los mares." Platón.

Platón no se limita a describir únicamente los aspectos geográficos de la mítica isla de la Atlántida, sino que describe con precisión otros aspectos de la geografía atlánte que están muy presentes en el título de LucasArts. La Atlántida, según Platón, se encontraba regida por Poseidón, dios del mar, elemento que se encuentra más que presente durante todo el juego ya sea en forma de continente como de contenedor, es decir, a través de los viajes que el protagonista realiza y a través de las escenas en las cuales se encuentra dentro de este





LA CULTURA MINOICA

Uno de los primeros habitantes de la isla fue Evenor, quien tuvo una hija, Clito, de la cual se enamoró Poseidón, quien para proteger a su amada la encerró dentro de tres anillos de agua que rodeaban la montaña donde se encontraba su amor. En el título es la propia entrada de la Atlántida la que se encuentra encerrada y protegida por tres círculos que debemos abrir mediante la consecución y aplicación de tres piedras de Oricalco, cobre de montaña, mineral legendario que únicamente se encontraba en la Atlántida. Actualmente se sabe que el Oricalco no es más que una aleación de cobre, zinc y plomo, que en la antigua Grecia poseía un gran valor religioso al estar relacionado con el culto a Poseidón. Aunque según Platón este mineral no era una aleación, sino que manaba de la tierra de la isla de la Atlántida. La prosperidad que le otorgaba el favor de Poseidón permitió que los atlantes, según Platón, pudieran construir una gran ciudad formada por tres círculos de grandes muros que separaban los distintos espacios de la ciudad. Aspectos que se nos muestran con una gran belleza durante un episodio del susodicho videojuego.

Todo aquel que haya jugado a **Indiana Jones and the Fate of Atlantis** conocerá la ubicación de la mítica isla por la que apuesta el título y como todo en este título la inclusión de este dato no es fortuita. **Ignatius Donnelly** a través de su obra ***Atlántida: El Mundo Antediluviano*** publicada en el año 1883 intenta demostrar la ubicación de la mítica isla entre los continentes europeo, africano y americano a través de una serie de caprichosas pruebas que se basaban en las aparentes similitudes entre las civilizaciones egipcias y mesoamericanas. Evidentemente esta teoría resultaba sumamente interesante para la época y dio pie a que numerosos investigadores se interesaran de nuevo por la situación geográfica de la isla

Una de las teorías que más brillo consiguieron fue la de la Atlántida Minoica aportada por K. T. Frost en 1913 a través de la cual promulgaba a los atlantes como el antecesor mítico de la civilización minoica o cretense ubicada como su propio nombre indica en la isla de Creta. Esta teoría alcanza un gran éxito y a través de los años consiguen aportar incluso pruebas arqueológicas que atestiguaban esta teoría como por ejemplo las aportadas por Marinatos, quien identificó la erupción del volcán Santorini y el fin de la civilización cretense con el inicio o el origen de la leyenda atlante proporcionada por Platón otorgando cierta veracidad a la idea de la Atlántida minoica.

Claro que aunque esta teoría fue la que más fuerza alcanzó y la que finalmente fue utilizada en el título **Indiana Jones and the Fate of Atlantis** hubo otras muchos teorías como la identificación de la Atlántica con la civilización ibérica de Tartessos popularizada por Adolf Schulten y aportada por el español Francisco Fernández y González o la teoría que ubicaba a la Atlántida en el continente americano.

Para resumir, **la leyenda de la Atlántida ha llamado la atención y ha atraído a un sin número de seguidores creando en nuestra cultura popular un mito de proporciones épicas muy vivo hoy en día**, maxime cuando ha aparecido y aparece en un sin número de obras culturales como la famosa novela de **Julio Verne, 20.000 leguas de viaje submarino**. Por tanto no es extraño que LucasArts decidiera ubicar su juego en esta mítica isla siguiendo la estela de sus otras reliquias perseguidas, también de gran impacto en nuestra cultura como el Santo Grial o el Arca de la Alianza. Este interés fantástico se vio envuelto con la máxima veracidad al escoger entre todas las teorías la que resultaba más veraz, la Atlántica minoica.

El carisma del que hace gala Indiana Jones en todas sus películas y videojuegos es sin duda alguna uno de sus grandes atractivos. Las influencias que se concentran en el propio personaje son sin duda innumerables, sin embargo trataremos de dar algunas pinceladas sobre las principales deudas que contrajeron Steven Spielberg y George Lucas al dar a luz a uno de los arqueólogos más famosos de toda la Historia.

Sin duda **una de las principales influencias** de Indiana Jones son las novelas de **Ian Fleming protagonizadas por el inmortal espía James Bond**. Los dos personajes comparten un gran número de rasgos estilísticos y personales como por ejemplo la soltería y el éxito con las mujeres, las cuales, usualmente, pasan de enemigas a muy amigas. Su carisma y personalidad son en muchas ocasiones paralelas y tienen al carisma personal como su principal característica que los libra del peligro en muchas situaciones, amén de hacerlos encantadores e irresistibles a los personajes que pululan alrededor de ellos.



Claro que **no solo fue James Bond** la principal influencia para la creación del personaje del arqueólogo, **sino que otros protagonistas del género negro tuvieron una especial relevancia en el proceso de creación del personaje**. Todas las características de los protagonistas del género negro se encuentran dentro de la personalidad de Indy como por ejemplo la escasa importancia que estos brindan a lo legal o ilegal viviendo siempre en la delgada línea entre el bien y el mal. Durante el juego no son pocos los engaños y trucos que el protagonista debe llevar a cabo para llevar a buen puerto sus intenciones y objetivos. Claro que otro de los rasgos fundamentales del género es la aparición de una ***femme fatale***

...Y LA LITERATURA POLICIACA

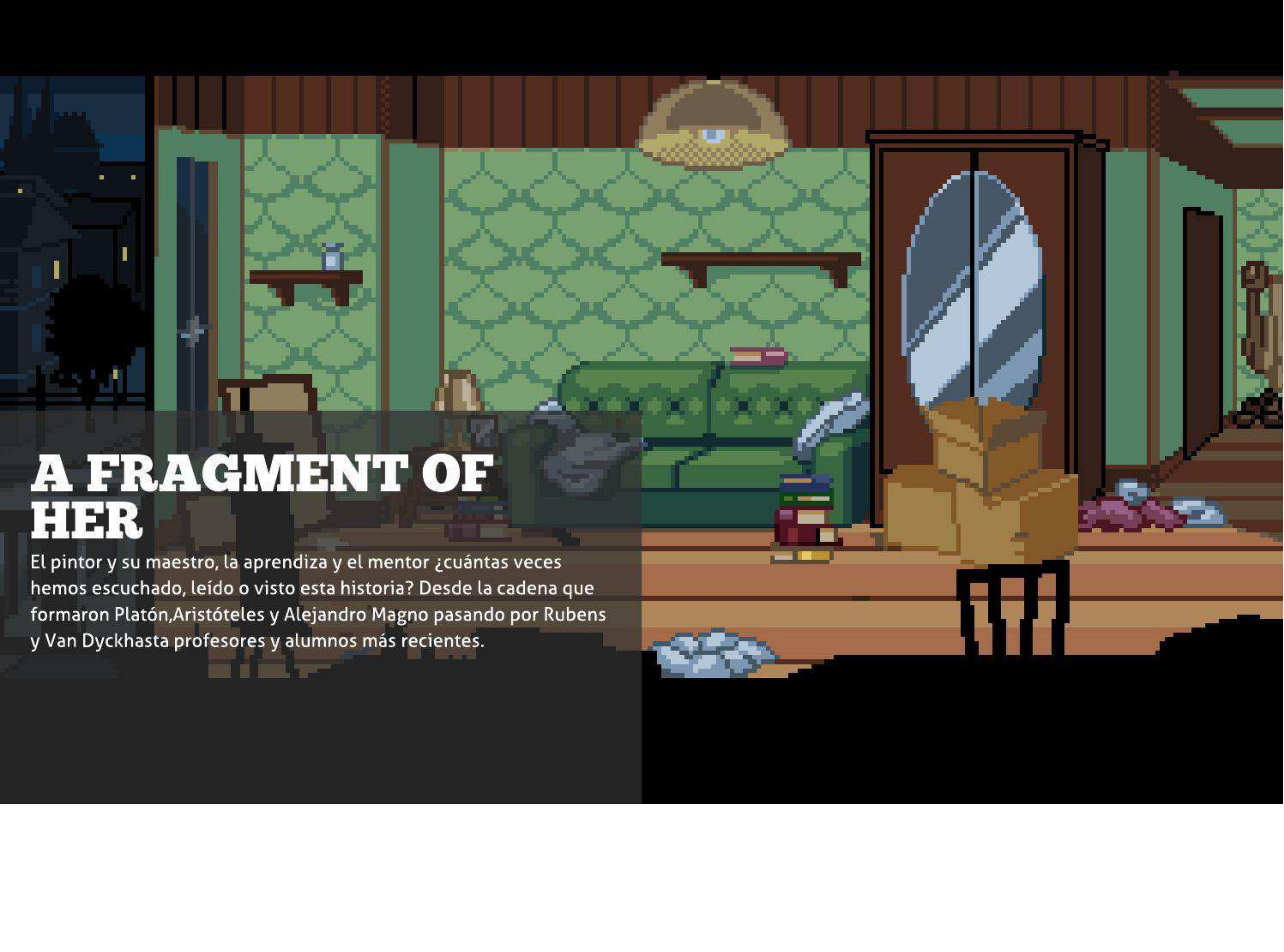
Femme Ffatale caracterizada en este título por el personaje de Sophia Hapgood, segura de sí misma y manipuladora. Por último, las aventuras que rodean al Doctor Jones encuentran su fundamento en otras novelas dedicadas al mismo contexto que ya analizamos en otra entrada de Zehn Games dedicada al primer Broken Sword, como las novelas de **Clive Cussler** o **Alistair MacLean**.

Como conclusión tan solo diremos que **Indiana Jones and the Fate of Atlantis es un clásico atemporal de las aventuras gráficas de estilo *point & click* que sabe implementar en un guión verdaderamente genial elementos de nuestra cultura popular tan reconocidos como el misticismo nazi, el mito de la Atlántida, el romanticismo de la arqueología clásica y las novelas negras y de aventuras para dar a luz una experiencia verdaderamente única.**

Allow me to express
my gratitude...



EL RINCÓN INDEPENDIENTE



A FRAGMENT OF HER

El pintor y su maestro, la aprendiza y el mentor ¿cuántas veces hemos escuchado, leído o visto esta historia? Desde la cadena que formaron Platón,Aristóteles y Alejandro Magno pasando por Rubens y Van Dyckhasta profesores y alumnos más recientes.

Todas estas historias tienen un sello en común, la influencia mutua, el miedo del maestro a ser superado por el alumno y la ambición del alumno por superar a su mentor, como fue la de Velázquez y Francisco Pacheco o Rubens y Van Dyck, muerto demasiado pronto este último:

"Grande para Flandes era la fama de Pedro Pablo Rubens, cuando en Amberes en su escuela surgió un joven llevado de tan noble generosidad de costumbres y de un tan bello espíritu en la pintura que bien dio signos de ilustrarla y aumentar su esplendor." Giovanni Pietro Bellori

En el cine también hemos contemplado esta historia en infinidad de ocasiones, destacando, por ejemplo, las cintas protagonizadas por el recientemente fallecidoRobin Williams, El indomable Will Hunting o El Club de los poetas muertos. Donde la historia no tomaba tintes trágicos, sino que centraba su traman en la inspiración del profesor hacia sus alumnos, quienes, tras conocerle, cambiaban su forma de ver la vida. Por supuesto, estas historias idealistas tienen su contrapunto en otras obras, en esta caso literarias, como Bajo las ruedas, del premio Nobel Herman Hesse.

De todas estas historias e influencias se nutre la obra que nos ocupa, **A Fragment of Her**, una historia corta interactiva con una interfaz *point and click* y un apartado artístico pixelado. En esta aventura el jugador encarnará el papel protagonista de Selina, aspirante a pintora. Nada más llegar a la ciudad y escapar de su antigua vida con sus padres adoptivos tendrá la oportunidad de entrar en la destacada escuela de artes aplicadas del Dr. Seligman, reputado artista de la escena contemporánea. En ella, Selina tendrá que demostrar su valía semana a semana superándose a sí misma bajo el riesgo de ser expulsada si falla alguna de estas semanas.

En pocas escenas el juego desarrolla una serie de relaciones que cualquiera que haya vivido en el mundo académico podrá reconocer, y no solo estos, sino todo aquel que se haya embarcado en cualquier proyecto cultural, investigador o social. Un profesor exigente, megalómano, egocéntrico, hiriente y excéntrico. Un grupo de alumnos que alaban al profesor formando una apoteosis en torno a él y el verso libre, el alumno independiente, compañero fieldel recién llegado y portador de ayuda y buenas noticias. Todos estos elementos se encuentran conjugados en la aventura y la buena noticia es que escapan de los tópicos y se van presentando y mostrando de una manera coherente, natural e integradora con el resto de la trama.

Como hemos mencionado, **A Fragment of Her** no se trata de una aventura gráfica, sino que es una historia interactiva. La trama es el eje sobre el que se desarrolla la aventura, no los puzles, repartidos por la historia de una manera puntual. El juego avanza a medida que nosotros nos adentramos en las conversaciones que nos proponen sus creadores.



EL MAESTRO Y LA PÚPILA

Serán estas los verdaderos puzles del juego, elegir la respuesta correcta, leer y responder de acuerdo a las respuestas que el interlocutor con el que hemos conversado nos ha dado, etc., serán el verdadero eje de **A Fragment of Her**.

Aparte de esta original propuesta, la de historia interactiva con puzles en base a los diálogos, otro de los elementos que destacan del juego de Chronerion(Twitter, Web) es su apartado gráfico. Con pocas pinceladas son capaces de crear un universo vivo y real y con tres escenarios desarrollar una historia profunda de superación, voluntad, perseverancia y talento. Muchos de los que hayan visto la genial cinta de Damien Chazelle, Whiplash, verán la esencia misma de esta en esta pequeña historia interactiva de no más de treinta minutos de duración.

Desde esta sección, 28 megas, y desde esta casa, AKB, os animamos a probar esta aventura diferente, original y atrevida, pero también complaciente y agradable tanto a la vista como a la mente, y una vez terminada, a disfrutar de su segunda parte, ya reseñada, Being her darkest friend. En una de las conversaciones del juego la protagonista es cuestionada por su recién descubierto amigo Tamako sobre el concepto del arte y si este se basa en la transgresión o la belleza. Nosotros respondimos en la transgresión, pero también nos guardamos la segunda respuesta como válida, como muestra este **A fragment of her**, una pequeña e incipiente transgresión en un medio al límite de la saturación como es el escenario independiente y una obra de una belleza extraordinaria si nos adentramos en ella con los ojos y la mente abierta y dispuesta.



BEING HER DARKEST FRIEND

Being Her Darkest Friend es una aventura gráfica en dos dimensiones pixeladay con una interfaz *point and click*. Ha sido creada recientemente para laAdventure Game Jam de este año. Sus creadores son un pequeño estudio austriaco, chronerion (Twitter, Web), autores de otra aventura gráfica y predecesora de esta, A Fragments of Her.

En su página personal aparece una frase de Ron Gilbert que define a la perfección el espíritu de esta pequeña compañía:

"Back when I worked at Lucasfilm many years ago, George told us: "*Stay small, be the best and don't lose any money*""

Being Her Darkest Friend es, sin duda, y después de probar casi todas, la mejor aventura gráfica de la Adventure Game Jam 2015. Su duración es de aproximadamente una hora y cuenta con cuatro escenarios diferentes y tres personajes principales. La protagonista del juego es una joven artista que estábuscando la inspiración para poder crear su obra maestra. En un lado estará su amigo, quien la apoyará y ayudará para alcanzar su cima y en el otro se encuentra su profesor, cuestionándola a cada momento, criticando injustamente su obra y dudando de ella.

La trama que desarrolla **Being Her Darkest Friend** es oscura, complicada y profunda. Hay pocos, muy pocos juegos, que profundicen en la psicología de sus personajes tanto como lo hace este. La moral, los valores y las normas, además de las emociones o los sentimientos de los personajes de los videojuegos suelen ser planos, maniqueos y poco profundos. No es el caso que nos ocupa, de hecho, toda la partida se desarrolla en la mente de la protagonista. Los escenarios serán reflejos surrealistas de lugares habituales para la pintora y uno de ellos será su propio subconsciente. Este hecho, que el juego se desarrolle en el subconsciente de la protagonista, es ya de por sí original y atractivo y merece una mención aparte y un aplauso por querer llevar más allá el mundo de los videojuegos.

La mecánica de **Being Her Darkest Friend** es la usual en este tipo de juegos. La protagonista tendrá que recoger diferentes objetos repartidos por los escenarios del juego y utilizarlos para solucionar los diferentes rompecabezas que proponen los desarrolladores a los jugadores. Uno de los problemas de las aventuras gráficas en el que más ocasiones caen es la falta de cohesión, coherencia o lógica de los rompecabezas con el resto de la trama y el ambiente. No es raro jugar a aventuras gráficas donde el ritmo y la trama quedan estancados y apartados hasta que el jugador solucioné un rompecabezas ridículamente complicado para abrir una puerta. La trama no avanza a medida que los puzles se desarrollan porque corren paralelas, en muchas aventuras los rompecabezas nada tienen que ver la trama, sino que son incorporados más tarde para añadir complejidad al título. Por supuesto este no es el caso de **Being Her Darkest Friend**.

Los rompecabezas del juego que nos ocupa se encuentran repartidos de una manera brillante a lo largo del juego que añadirán muchos matices y harán profundizar al jugador en el juego. La empatía que los rompecabezas y la trama, incorporados en un solo elemento, logran un aspecto casi imposible, que lleguemos a empatizar, a emocionarnos y preocuparnos por la protagonista, por una protagonista de un juego que bien jugado no llega a durar más de veinte minutos. Este hecho es un logro notable. Muy, muy notable.

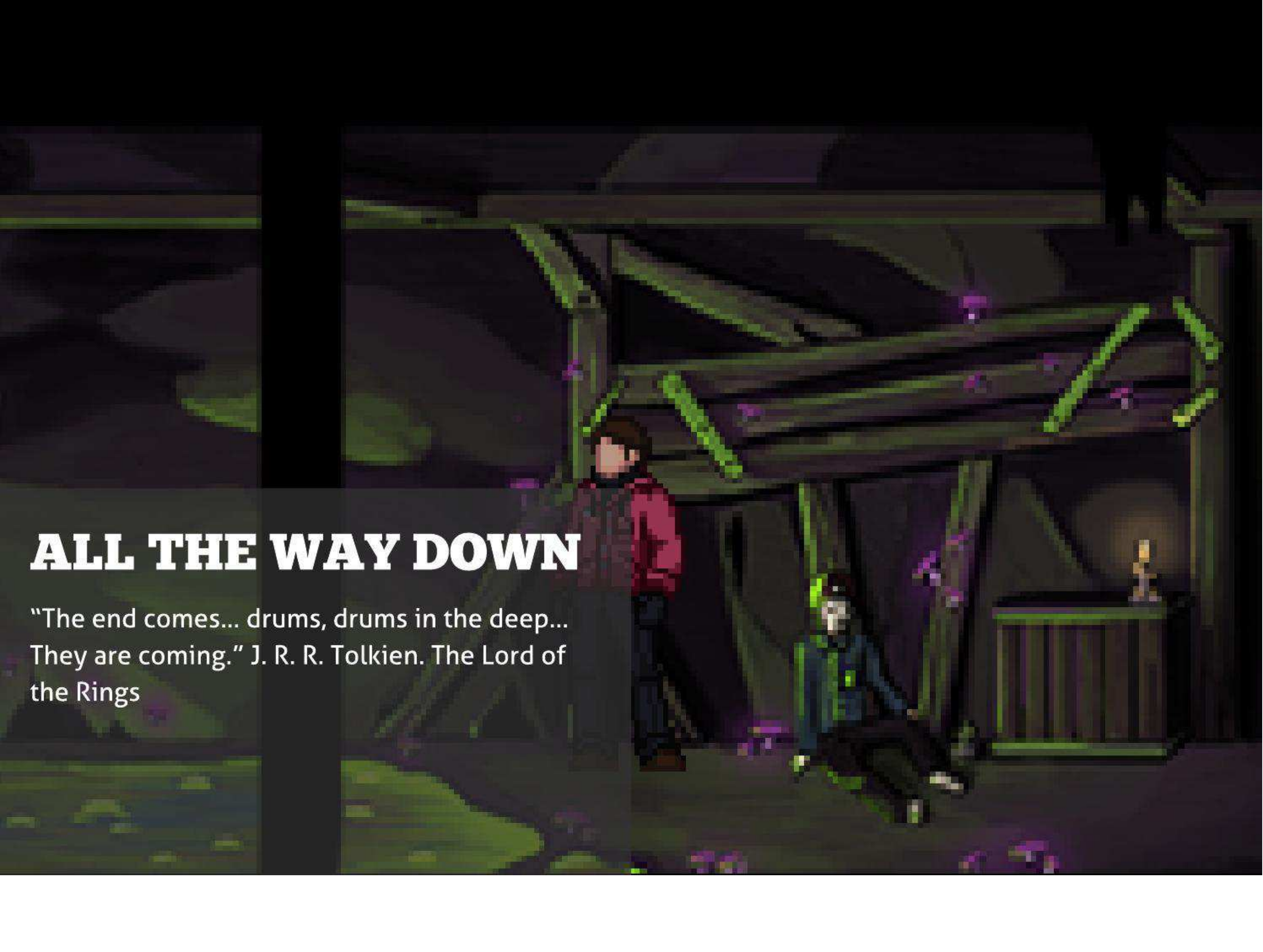
PEQUEÑAS JOYAS

Being Her Darkest Friend destaca por su trama, por sus rompecabezas, por su originalidad y atrevimiento en su planteamiento y especialmente por su apartado gráfico. Nosotros, como ya sabréis, nos encontramos perdidamente enamorados del estilo *pixelart* de los años noventa que utilizaron juegos como Indiana Jones & The Fate of Atlantis. Este estilo, hoy en día, sigue vivo y de plena actualidad gracias a compañías como Wadjet Eye Game y juegos, sobresalientes, comoPrimordia, Gemini Rue, la saga Blackwell o el reciente Technobabylon. Todos ellos comparten el mismo estilo visual y **Being Her Darkest Friend** recoge este mismo testigo y lo lanza a las alturas.

De nuevo volvemos al mismo asunto que ya hemos referido en otros textos, estos son juegos realizados en pocas semanas, para una GameJam, y construidos por pequeños grupos de desarrolladores donde, habitualmente, es una sola persona la encargada del apartado gráfico, y que, dadas todas estas circunstancias, lleguen a este nivel es digno de alabar y remarcar. De nuevo, y como mencionábamos en el apartado gráfico, el apartado gráfico también se encuentra al servicio de la trama y de la ambientación que ofrece. El juego entre blancos y negros y color ofrece información sobre el juego y añade matices a los personajes del juego, revistiéndolos, aún más, de una mayor complejidad psicológica. Por último, el apartado sonoro cumple a la perfección su función, la misma que los demás apartados, servir de cuña para que el jugador se sumerja aún más en la historia que está viviendo.

Being Her Darkest Friend es, sin lugar a dudas, el mejor juego que hemos recomendado en esta sección hasta el momento. Es un juego que atrapa, que te agarra, que, una vez acabado sigue en tu cabeza, deambulándolo, cuestionándote y reflejándose en tus recuerdos, un juego que merece una versión extendida.





ALL THE WAY DOWN

“The end comes... drums, drums in the deep... They are coming.” J. R. R. Tolkien. The Lord of the Rings

El miedo a las profundidades y el miedo al abismo han encerrado siempre un mismo temor común, el miedo a lo desconocido ¿qué hay debajo de nuestros pies? El ser humano porta en su código genético un surtido de temores naturales dirigidos a un mismo punto, la supervivencia. No tenemos miedo a las alturas, lo tenemos a caernos, no tenemos el riesgo, tememos hacernos daño y no tememos a los profundidades, tenemos pánico a lo desconocido y a que este ente desconocido pueda hacer con nosotros.

El miedo a las profundidades ha sido explotado con acierto por grandes y diversos autores como el decimonónico Julio Verne o los novecentistas Tolkien yLovecraft. Este último ha realizado especial hincapié en este tipo de temores humanos en sus obras mitológicas sobre el dios Cthulhu y los antiguos, seres que habitaron la Tierra mucho antes que nosotros y que ahora, intentan recuperarla.

El legado de las obras que se ambientaban en dicho universo, escritas en la primera mitad del siglo XX ha sido fundamental para comprender gran parte de la cultura del entretenimiento posterior y especialmente actual, cuando los mitos deChtulhu se encuentran de plena actualidad.

No son pocas las películas, series o videojuegos que se ambientan o beben de manera directa o indirecta de la creación de Lovecraft. Entre todos ellos hoy vamos a hablar de la aventura gráfica **All the way down**, obra del colectivoSanctuary Interactive (Twitter, Web). En esta aventura gráfica de corte clásico, de estilo pixelado e interfaz "point y click" los mitos de Chtulhu son el hilo conductor de toda la obra, y el miedo a lo desconocido su razón de ser.

En **All the way down** encarnaremos a un montañero perdido que se encuentra, sin saber cómo, en un pequeño pueblo minero de Inglaterra que no aparece en los mapas. Desoyendo las llamadas de atención de los lugareños decide pasar la noche en el pueblo. Una vez allí comienzan a sucederle acontecimientos que podríamos denominar fantásticos y que llevarán al extremo de su existencia al personaje. Su historia es uno de sus puntos fuertes.

Decimos su historia porque las aventuras gráficas dejan caer su peso sobre dos pilares, la historia y los puzles. En este caso el segundo pilar es escaso y apenas existente, aunque existen rompecabezas, estos no guardan mucha dificultad y podrán sortearse en poco tiempo. Será la historia la que reciba la máxima atención. La historia y otros apartados, el estético y el sonoro.

Si nos habéis leído en alguna otra ocasión os habréis percatado del amor que detentamos hacia la estética de los videojuegos nacidos en la primera mitad de los años noventa, especialmente aquellos producidos por LucasArts oSierra donde, aunque la paleta de colores y el lienzo, eran escasos, la producción final no se resentía y nacían obras de una belleza abrumadora como Indiana Jones & the Fate of Atlantis. Por supuesto, esto no es más que una opinión y una inclinación personal, pero no olvidéis que el "pixelart" o pixelismo, como lo bautizamos, es una técnica nacida, ligada y propia del videojuego.



LA SOMBRA DE LOVECRAFT

Pues bien, **All the way down** recoge esta esencia y la convierte en sublime. Los fondos portan un gran detalle y cuidado, los personajes ofrecen movimientos fluidos y nada bruscos, los rostros de los personajes en el juego no cargarán con ojos ni nariz ni boca, sin embargo sus retratos, cuando hablen con el personaje, muestran un gran detalle y sobre todo se ajustan a la perfección a la temática tenebrosa del juego. La labor de Matt Frith, encargado del apartado gráfico del juego es, sin duda, sobresaliente, como lo es en todas sus obras, como el reciente Foundations, ya reseñado en AKB.

El apartado sonoro lo hemos querido mencionar por el mero hecho de existir, en un juego realizado para una GameJam, la organizada por el motor de desarrollo del juego, Adventure Game Studio, que exista un doblaje de los personajes ya nos parece un aspecto a destacar, pero encima que muestre las cotas de calidad que muestra el juego lo convierte en un aspecto a aplaudir.

All the way down fue realizado, como ya hemos mencionado, por un colectivo de artistas británicos, en su mayoría, dedicado a la creación de videojuegos, o como ellos mismos se definen:

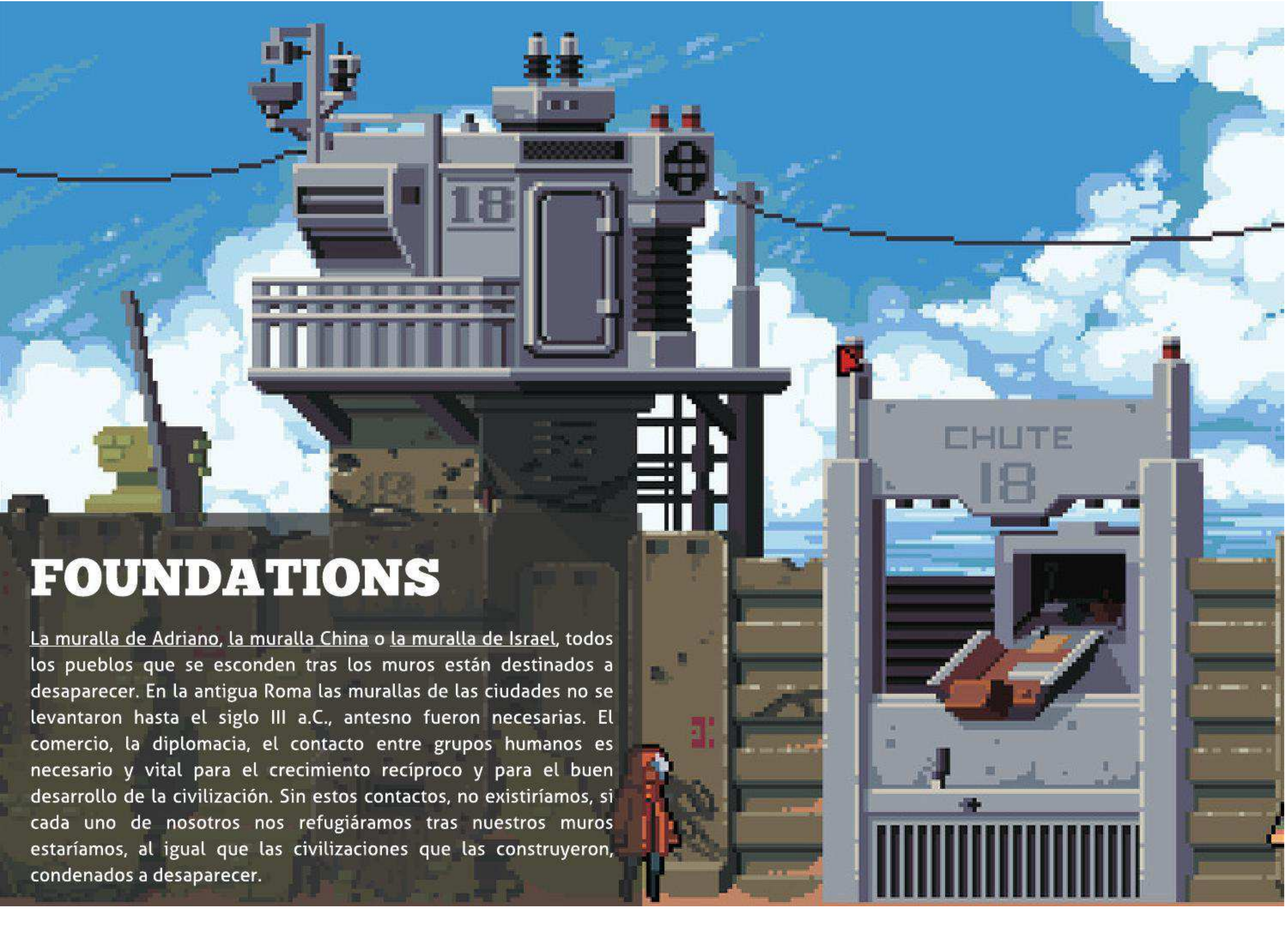
"Sanctuary Interactive is a small game making collective based mostly in the UK. We pool our skills and resources to make interesting, narrative games"

De sus manos han nacido este y otros, también gratuitos, como Eternally Us, del que hablaremos pronto, The McCarthy Chronichles o el próximo, este ya comercial, Latency, el cual esperamos con ansia.

PH'NGLUI MGLW'NAFH CTHULHU R'LYEH...

Una muestra de cómo el trabajo desinteresado puede, al final, convertirse en beneficio económico sin tener que rehusar a tus principios, normas y valores por el camino, porque si existe un aspecto positivo en el crecimiento, la universalización y la democratización del videojuego a través del capitalismo es la multiplicación exponencial tanto de la demanda como de la oferta, permitiendo que existan obras o propuestas alejadas del canon principal y ajustadas a demandas másespecíficas.





FOUNDATIONS

La muralla de Adriano, la muralla China o la muralla de Israel, todos los pueblos que se esconden tras los muros están destinados a desaparecer. En la antigua Roma las murallas de las ciudades no se levantaron hasta el siglo III a.C., antesno fueron necesarias. El comercio, la diplomacia, el contacto entre grupos humanos es necesario y vital para el crecimiento recíproco y para el buen desarrollo de la civilización. Sin estos contactos, no existiríamos, si cada uno de nosotros nos refugiáramos tras nuestros muros estaríamos, al igual que las civilizaciones que las construyeron, condenados a desaparecer.

La premisa de **Foundations**, el juego gratuito que hoy nos ocupa, es precisamente la separación de dos mundos separados por un muro. Se trata de una aventura gráfica con una interfaz de *point & click* realizada durante la actual Adventure Jam por Matt Frith (Web, Twitter), artista inglés del que hablaremos más adelante.

Las game jam se han convertido en la actualidad en un hervidero de experimentación y un semillero fundamental para la escena *indie*. Muchos de los grandes juegos que dominan o han dominado esta escena proceden de estos eventos, como Gods Will Be Watching o el más reciente Titan Souls. De hecho no son pocas las editoras independientes que han posado su mirada sobre estos desarrollos ultrarrápidos y sobre quienes se encuentran detrás para engrosar las filas de sus compañías, como es el caso de Wadjet Eye Games, donde milita, ocasionalmente, Matt Frith, el creador del juego, desarrollando el apartado artístico de sagas tan excelentes como Blackwell, el inminente Automaticity o el lejano Sanctuary. Sin embargo, en su tiempo libre, se encarga de desarrollar pequeñas aventuras gráficas y piezas de pixelismo que cuelga en su Tumblr.

Para nosotros, el mero hecho de que una sola persona sea capaz de desarrollar todos y cada uno de los aspectos de un juego y con una brillantez extrema que en nada envidia a los grandes del mercado tiene, ya de por sí, un valor fundamental. Si a este trabajo y valentía le sumamos que el resultado es excelente, el valor que adquiere la obra es aún mayor. Recordad que no todos los juegos deben medirse con la misma vara, y es que aún que hay ser exigentes y valorar el resultado en su conjunto, también hay que pesar el contexto en el que se ha creado.

Matt Frith despliega para este juego un apartado estético increíble. Nosotros, que ya de por sí, nos rendimos ante ese estilo artístico, cuando está bien realizado, como es el caso, nos supone un gozo estético a la altura del mayor triple AAA del mercado. Y este es uno de sus mejores apartados, la belleza que imprime el autor al escenario y los detalles que añade, sugiriendo que hay más por descubrir, que nos queda mucho por saber y hacer en ese mundo que ha creado con dos pinceladas. Esta sensación, esta sugerencia e invitación a explorar y conocer más sobre el mundo que ha pintado Frith se multiplica gracias a la narrativa.

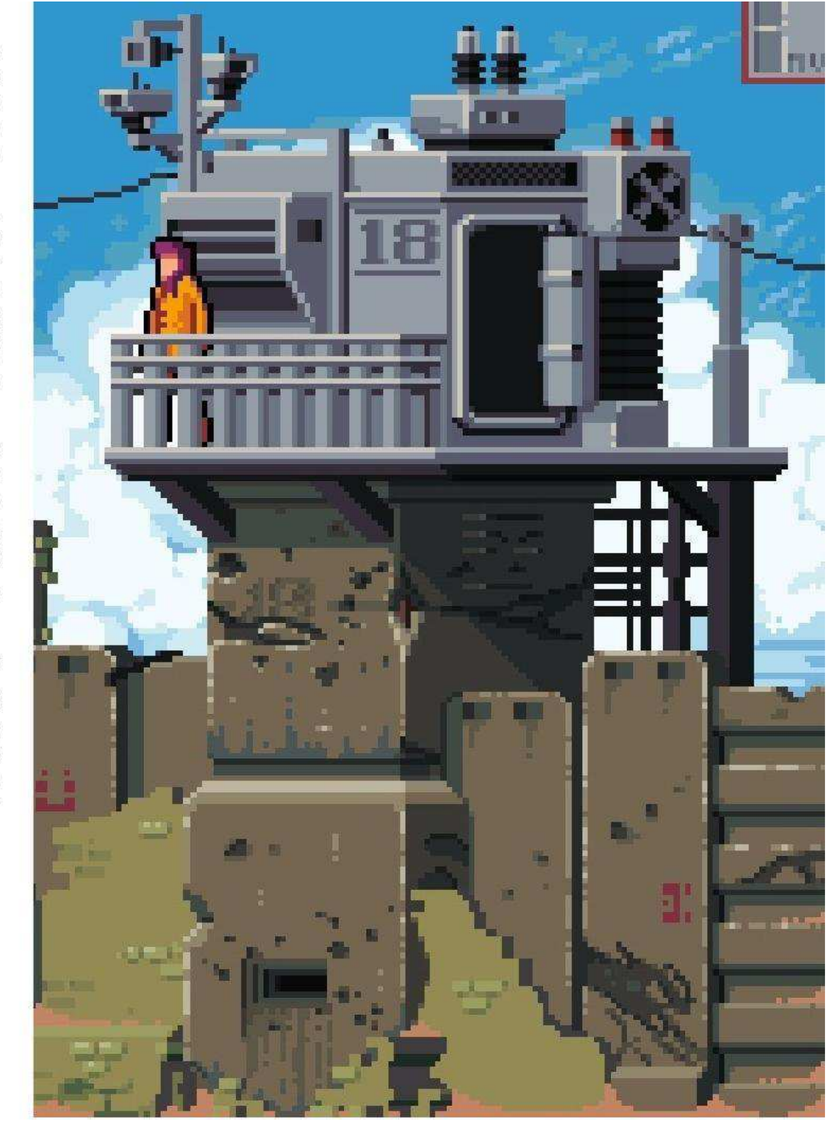
Por supuesto sigue los pasillos tradicionales de la aventura gráfica, conversaciones en cascada con los personajes y monólogos del personaje para explicar objetos y nuevos escenarios, nada nuevo bajo el Sol. Sin embargo recoge elementos de la empresa desarrolladora donde trabaja como, por ejemplo, resaltar el rostro de los personajes cuando hablan, ya que el juego no permite un detalle preciso de ellos, otorgando mayor personalidad a cada uno de los personajes que aparecen en el juego.

Al ser, como hemos mencionado, un juego muy corto, de hecho no supera los veinte minutos, Frith no se enreda en dar explicaciones sobre el contexto socioeconómico ni la historia del lugar, como tampoco nos cuenta que ha pasado para que el mundo quedara dividido en dos, simplemente se limita a ponernos frente a esa muralla y preguntarnos ¿qué queremos hacer?

Las influencias artísticas, dentro del juego, son las tradicionales del género de la aventura gráfica que recoge la herencia de Sierra y LucasArts, aunque este autor, sin duda alguna, ha recogido un mayor peso de la segunda aventura deIndiana Jones. El escenario será una ciudad posapocalítpica rodeada por una muralla de cemento que mantiene a salvo a sus ciudadanos y alimenta a los pobres desgraciados que se encuentran fuera gracias a sus residuos. Todo ello rodeado de un paraje desértico que nos recuerda a obras como Mad Max.

El personaje principal, Will Nara, tendrá que superar los desafíos que le impone el escenario resolviendo una serie de puzles, tanto a través de conversaciones como mediante la combinación y empleo de objetos. Por una vez, estos puzles tendrán lógica dentro del juego y no se limitarán a suponer un reto al jugador al tener que combinar aleatoriamente los objetos que encuentra para poder superar los escollos, sino que aplicando el sentido común no existirá ningún problema para superarlos.

En definitiva, **Foundations** es una pequeña joya del género que promete una segunda parte, o eso menciona en los créditos el autor, y que sabe a poco, pero que tiene un altísimo valor al ser desarrollado por una sola persona durante únicamente dos semanas, tiempo que le ha permitido generar unos escenarios detallados y preciosos, unos personajes carismáticos y una ambientación e historia sugerente que invitan al jugador a conocer más sobre él, y todo esto gratis.



CRÉDITOS.

Construyendo la Puerta de Báldur, artículo publicado originalmente en Akihabara Blues el día 10 de junio de 2015. Las imágenes que ilustran el artículo son propiedad de Spellsword 95 y Grimstav Dragleiver.

Videojuegos, industria cultural, artículo publicado en Akihabara Blues el día 17 de junio de 2015. Las imágenes que ilustran el artículo pertenecen al arte conceptual del juego Spec Ops: The Line.

Indiana Jones and the Fate of Atlantis, de la Historia al Mito, artículo publicado en ZehnGames el día 22 de octubre de 2013. Las imágenes que ilustran el artículo son capturas de pantalla del propio juego y una ilustración del blog pointandclik

A Fragment of Her, artículo publicado originalmente en Akihabara Blues el día 8 de junio de 2015. Las imágenes que ilustran el artículo son capturas de pantalla del propio juego.

Being Her Darkest Friend, artículo publicado originalmente en Akihabara Blues el día 29 de mayo de 2015. Las imágenes que ilustran el artículo son capturas de pantalla del propio juego.

All The Way Down, artículo publicado originalmente en Akihabara Blues el día 22 de mayo de 2015. Las imágenes que ilustran el artículo son capturas de pantalla del propio juego.

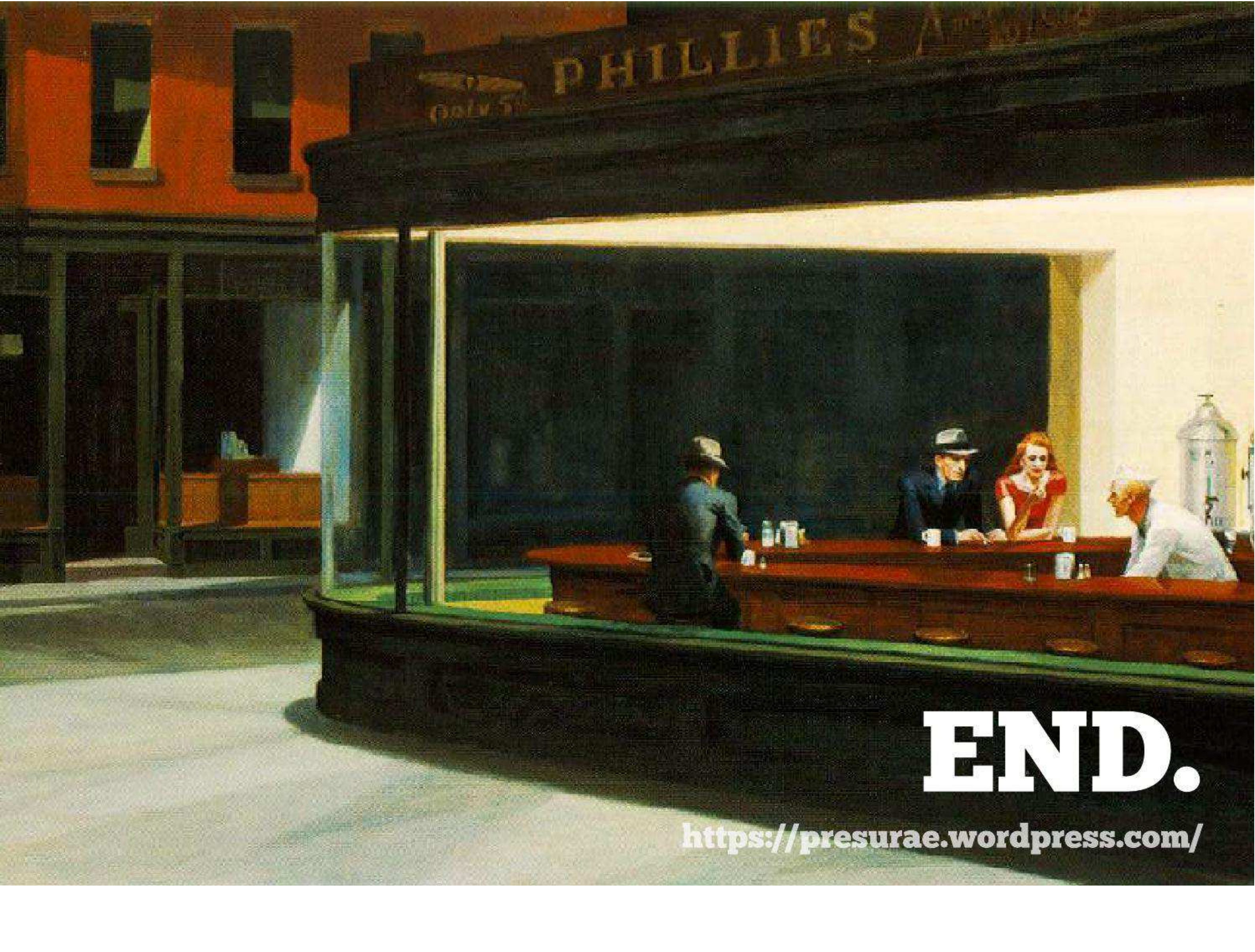
Foundations, artículo publicado originalmente en Akihabara Blues el día 7 de mayo de 2015. Las imágenes que ilustran el artículo son capturas de pantalla del propio juego.

Todos los textos han sido escritos por el autor de esta revista, Alberto Venegas Ramos.

Pendiente de ISSN.

Reconocimiento – NoComercial – CompartirIgual (by-nc-sa): No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.




PHILLIES
END.
https://presurae.wordpress.com/